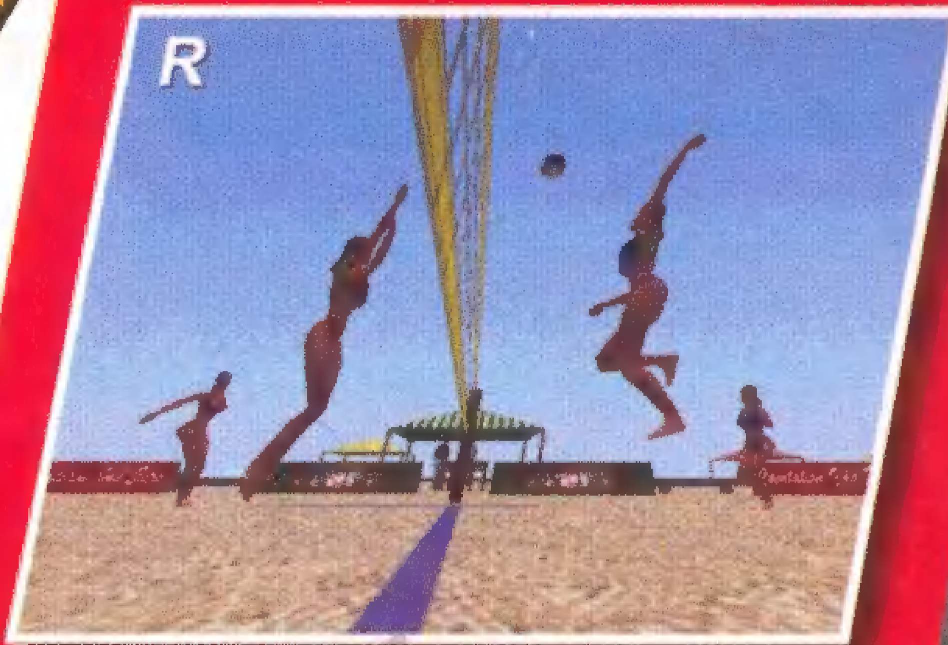
EDYCJA CD

2 PEŁNE GRY

BEACH VOLLEYBALL

BATTLE ISLE: WOJNA O ANDOZJĘ



Gra sportowa

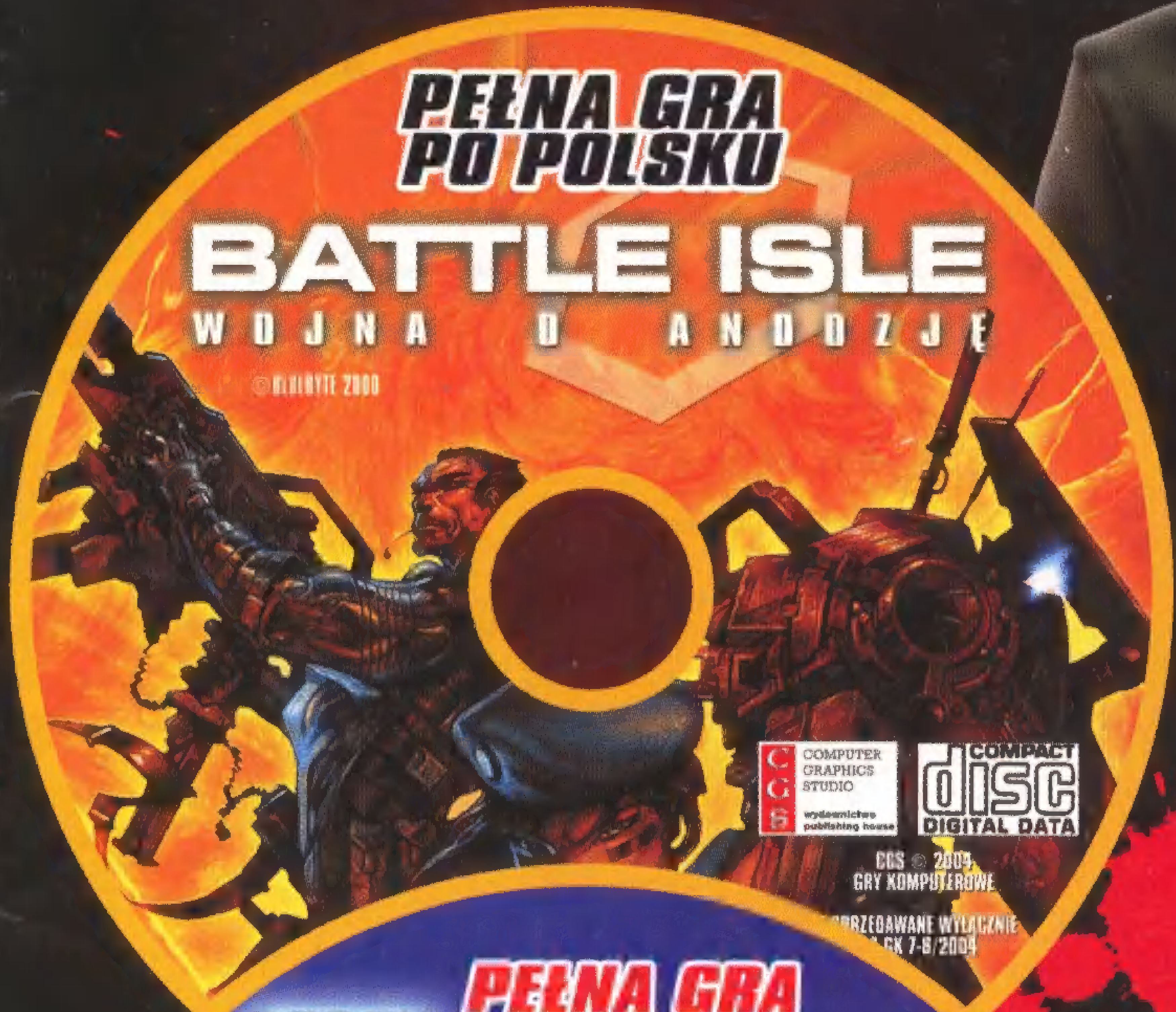


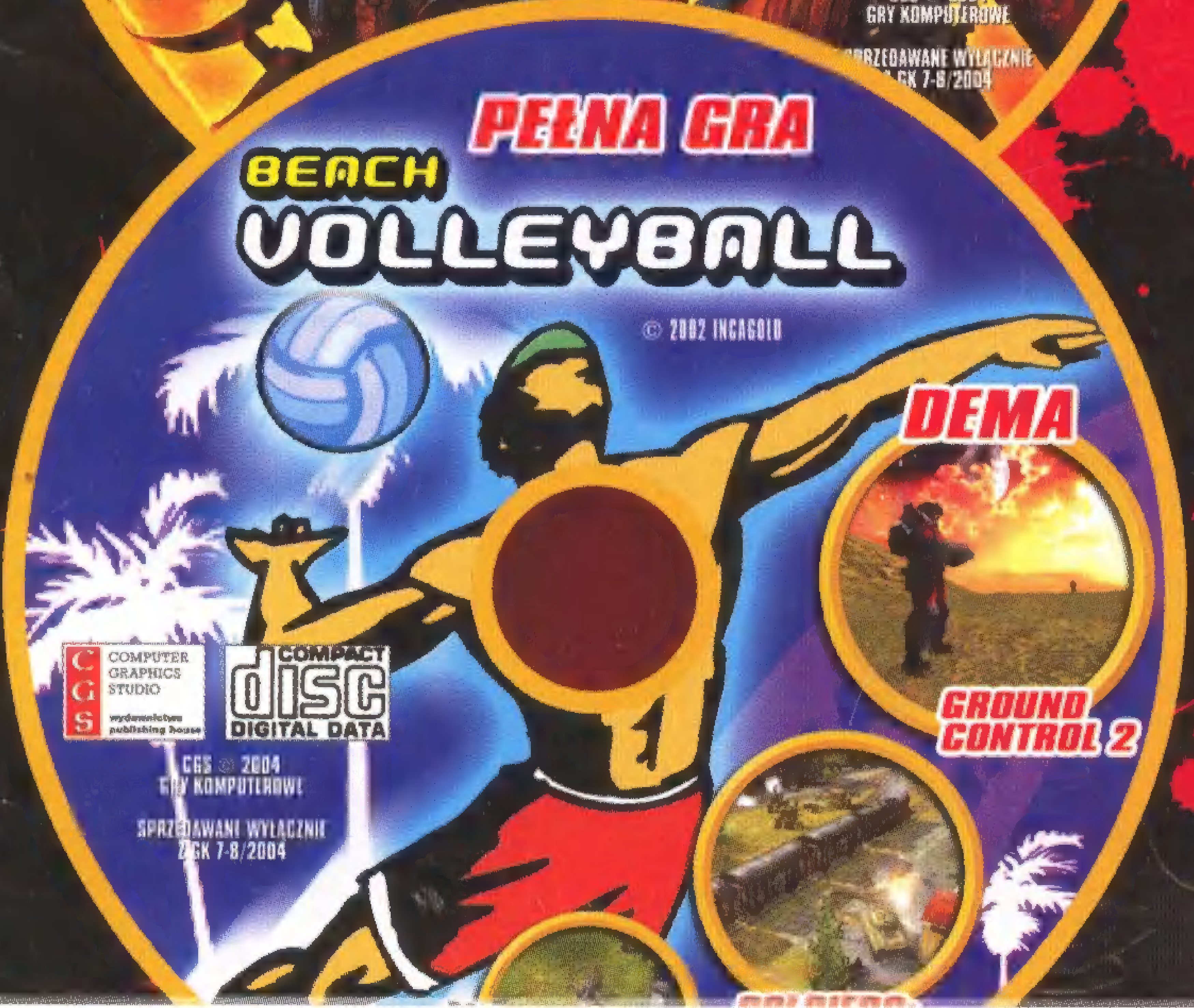
Gra strategiczna

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 7-8/2004 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 8,99 ZŁ

8,99 W TYM 7% VAT





HITMAN

CONTRACTS

Powraca do branży...

PLUS! DEMA NA CD

SOLDIERS - HEROES OF WORLD WAR II
GROUND CONTROL 2
SACRED

PLUS RECENZJE I ZAPOWIEDZI: DRIV3R TOCA 2 SINGLES SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM 1 i 2 MANHUNT VIETCONG ENIGMA: RISING TIDE CASANOVA RESTAURANT EMPIRE

CGS







PEŁNE WERSJE

DEMA:

RECENZJE:

SOLUCJE

Dobry wieczór!

Ponieważ 99% redakcji wyjechało se na wakacje, a Naczelnego zamknęliśmy w piwnicy (musi przemyśleć problem darmowych dostaw piwa w czasie letnich upałów, wstępniak piszemy MY! Nie będzie on zbyt długi bo zapewne Jasiowi przyda się jego większa "połowa". W każdym razie: mamy wakacje, ten numer jest łączony więc następny ukaże się w sierpniu, uważajcie podczas kąpieli, nie przesadzajcie z... ze wszystkim, kupcie następny numer. tymczasem zapraszam do lektury bieżącego numeru, potem możecie sobie pograć:). Życzymy udanego wypoczynku!

Aha, Jasio podpowiada, że generalnie na plażach nie ma gniazdek z prądem, więc zabieranie peceta nie ma sensu... ale ale, to po co w ogóle gdziekolwiek wyjeżdżać?

Mimo wszystko udanych i słonecznych wakacji życzy redakcja Gier Komputerowych. **Hot & Jasio**

GRY KOMPUTEROWE, NR 7-8/2004,
EDYCJA CD
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30),
Fax (22) 812-68-29, e-mail: cgs@cgs.com.pl;
www: http://cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki - red. Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca red. Nacz.,
Marcin Jaśkaczek - red. prowadzący

REKLAMA I MARKETING
Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Sebastian Szczepaniak, Piotr Rafałowicz,
Arek Kowalczyk, Jacek Pietruszczak

REKLAMACJE
Prosimy przesyłać na adres: jasio@cgs.com.pl

Tym razem oddajemy w Wasze ręce strategię dla prawdziwych "wyjadaczy". Na wstępie chcielibyśmy poinformować Was lojalnie, że Battle Isle: Wojna o Andozję jest grą trudną, ale za to, gdy opanuje się ją w wystarczającym stopniu, potrafi przynieść sporo satysfakcji. BI:WoA należy do słynnej serii gier strategicznych, której początki sięgają 1991. Od tamtej pory ukazało się w sumie pięć części serii (wliczając w to znane Wam pewnie Incubation), a WoA jest właśnie ostatnią z nich. Tym razem mamy do czynienia z interesującym połączeniem strategii turowej i RTS-a, czy taki mix przypadnie Wam do gustu musicie zobaczyć sami.

OPCJE MENU

Po zainstalowaniu gry warto zaznajomić się krótko z tym, co oferuje MENU. Do dyspozycji mamy następujące opcje:

- Samouczek - trzy misje treningowe, które wyjaśniają zasady dotyczące sterowania, taktyki i zawiłości gospodarki (radzimy koniecznie w nie zagrać!)
- Jeden gracz - tutaj rozpoczyna się prawdziwa kampania, rozgrywana po jednej z dwóch stron konfliktu (w sumie dostępne są 22 misje)
- Gra przez sieć - potyczka wieloosobowa, w której może zmierzyć się ze sobą maksymalnie 8 graczy, połączonych w dwa zespoły
- Wczytaj grę
- Zapisz grę
- Opcje - warto tu zajrzeć i podregulować trochę opcje grafiki (np. włączymy tu wysoką jakość wody), dźwięku, sterowania, wyświetlania i rozgrywki. Zwłaszcza te ostatnie są istotne gdyż za ich pomocą ustalimy stopień trudności (3 do wyboru), czas trwania tury czy np. animacje walk.

INFORMACJE PODSTAWOWE

W BI:WoA toczymy działanie zbrojne z wykorzystaniem dostępnego na początku uzbrojenia. W miarę upływu czasu uzyskujemy dostęp do nowych technologii, wynajdujemy bronie, pojazdy i budowle, które służą do wzmacniana siły naszego wojska. Każda z misji ma konkretne cele, które należy wypełnić, aby przejść do kolejnej. Nasze działania prowadzimy zasadniczo na dwóch wyspach: Gospodarczej i Bojowej. Jak same nazwy wskazują na pierwszej z nich znajduje się nasze zaplecze gospodarcze (baza, budynki produkcyjne, fabryki wydobywcze itp.), a na drugiej toczą się właściwe działania militarne (walka przeciwko wrogim oddziałom). Kluczem do sukcesu jest właściwe wykorzystanie potencjału obu wysp.







STEROWANIE:

(Niektóre klawisze mają wiele funkcji w zależności od trybu, w jakim się znajdujemy. Podajemy tylko te najistotniejsze, bez których ciężko się obejść.)

Myszka (kursory) - Sterowanie położeniem kamery
Myszka + PPM - Zmiana kąta nachylenia kamery
+/– - Obniżanie/podwyższanie poziomu kamery
Z - Wyśrodkowanie na jednostce/włączenie trybu kamery taktycznej
LPM - Zaznaczenie jednostki/wskazanie miejsca ruchu
SPACE - Przełączanie się pomiędzy wyspami (Gospodarczą i Bojową)
P - Pauza
F - Włącza/wyłącza status i zasięg wyświetlania jednostek
TAB - Pokaż/Ukryj mapę przeglądową
Shift - zbliżenie konkretnej lokacji wskazanej kursorem myszki
Backspace - Opuszczenie tury
Ctrl - Wydanie komendy o prowadzeniu ognia ciągłego w trybie taktycznym. (Jednostka wystrzeliwuje w kierunku wroga całą amunicję, jaką dysponuje, do momentu, aż zostanie on zniszczony.)
/ - Wyświetla stromiznę terenu
ALT-K - Zniszcz własną jednostkę wskazaną kursorem myszki. Ze złomu można odzyskać 90% surowców użytych do produkcji tej jednostki
ALT-B - Powtórz odprawę
Esc - Menu główne
H, F1 - Wyświetl menu pomocy
I - Pomoc dotycząca jednostek/budowli
O - Wyświetl cele misji
F6 - Szybki zapis
F7 - Szybkie wczytanie stanu gry

BATTL
W O J N A O
PEŁNA POLS

CHEATY

Podczas gry wpisz: "alyenya", a uzyskasz dostęp:

Alt+E - Zdrowie przeciwników spada do 1

Alt+Y - Oznaczenia wszystkich wydarzeń wyczyszczone

Alt+U - Pierwszy wynalazek we wszystkich akademiach ukończony

Alt+I - Pokazuje/ukrywa jednostki na mapie

Alt+J - Włączenie/Wyłączenie upływu czasu

ALT+F - Wszystkie przyciski i mysz aktywna

Alt+M - Zwycięstwo w misji

POZYSKIWANIE SUROWCÓW

Do rozwijania armii potrzebne są surowce, które przeznaczamy na badania i produkcję sprzętu. W grze występują następujące surowce: ruda żelaza, aldinium, stal, energia, stal wysokogatunkowa oraz woda. Ich ilość sygnalizują wskaźniki w dolnym/prawym rogu mapy. Surowce pozyskujemy na Wyspie Gospodarczej i aby to zrobić należy wybudować stosowne budynki (np. woda - przepompownia, ruda - kopalnia itp.) Żeby wybudować któryś z nich klikamy LPM na SZTABIE GENERALNYM i z lewej strony na panelu, który się pojawi wybieramy stosowny budynek. Po kliknięciu na jego obrazku przesuwamy myszką na pole wyspy i stawiamy budynek (kolejny klik) tam gdzie mamy ochotę. Zasada jest taka, że budynku nie da się postawić, jeśli świeci się na czerwono. Możemy wówczas spróbować go odwrócić (PgUP; PgDOWN) lub znaleźć inne miejsce. Produkcja w budynkach odbywa się samoczynnie i bez naszego udziału. Możemy jednak na jakiś czas wstrzymać ją klikając na budynku PPM.

BADANIA

Aby móc to robić należy najpierw wybudować AKADEMIĘ. Badania w AKADEMII są podzielone na trzy działy: jednostki, budowle oraz technologie. Po najechaniu na konkretny wynalazek otrzymamy informację o jego kosztach i czasie trwania. Jeżeli ikona wynalazku jest czerwona, oznacza to, że nie można jeszcze rozpocząć badań nad tą technologią. W takim przypadku należy zazwyczaj wynaleźć coś innego, co pozwoli na rozpoczęcie prac.

PRZESUWANIE JEDNOSTEK I WALKA

Odbywa się na Wyspie Bojowej, choć w zasadzie można do niej zaliczyć transport z Wyspy Gospodarczej. Każdą jednostkę możemy przesuwać według tych samych zasad: LPM - klik na jednostce - zaznacza ją, a po wskazaniu pola, na które chcemy jednostkę przemieścić LPM - klik - przesuwa ją. Istotne są jednak informacje, które wyświetlają się po zaznaczeniu jednostki. Trzy kolorowe paski nad jednostką oznaczają kolejno: niebieski - punkty ruchu, zielony - poziom pancerza, żółty - poziom energii. Ponadto małe żółte kwadraciki poniżej oznaczają, ile strzałów może jednostka oddać w danej turze. Każdą czynność (ruch, ostrzał) powoduje, że zużywają się punkty ruchu, energii i w przypadku strzelania, strzałów jednostki. Optymalne wykorzystanie naszych oddziałów polega na takim nimi manewrowaniu, aby podejść wroga na odległość, wystarczająca na oddanie strzałów i zniszczyć go, nim zrobi to on. Niekiedy możemy szybko chcieć przemieścić grupę jednostek. Klikamy wówczas LPM na pustym polu i trzymając wciśnięty LPM zaznaczamy ramkę dookoła jednostek, które chcemy przemieścić. Potem klikamy LPM w miejsce docelowe.

ENERGIA NA POLU WALKI

Pojazdy nie mogą walczyć bez energii, która zużywa się tak samo, jak punkty ruchu. Energia wytwarzana jest w SZTABIE TAKYCZNYM. Aby zasilać jednostki na polu walki potrzebny jest system STACJI PRZEKAŹNIKOWYCH, które należy budować na Wyspie Bojowej w miarę zdobywania terenu. Do budowy STACJI wykorzystuje się pojazdy typu Klaywor. Przemieszczając tę jednostkę po planszy zauważymy, że w niektórych miejscach, w których się znajdzie, świeci się nad nią ikona czerwonej błyskawicy, a w niektórych zielonej. STACJĘ PRZEKAŹNIKOWĄ należy wybudować w miejscu, w którym błyskawica będzie zielona. Tylko wówczas uzyskamy połączenie z poprzednią STACJĄ i prąd popłynie. Dodatkowym elementem systemu energii są tzw. Mrówki. Są to pojazdy, które mogą naprawiać inne jednostki i dodawać im zasoby energii podczas walki. Warunkiem jest jednak to, aby Mrówki znajdowały się w zasięgu STACJI PRZEKAŹNIKOWEJ.



POLSKA WERSJA

E ISLE

A N D O Z J Ę

KA WERSJA

WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYMAGANIA .... PII 300 MHz, 64 MB RAM, ... Win 95,98,Me, XP.

PRODUKTÓW PLAY SZUKAJ W: REAL , MAKRO CASH AND CARRY

SZUKAJ TEŻ W: MEDIA MARKT, TESCO, GEANT, CARREFOUR, AUCHAN, SELGROS, KAUFLAND, EMPIK, LECLERC... ORAZ W INNYCH DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI.



Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

Doręczenie przez Pocztę - 16zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE

GAMER EXTRA 1/2004



40 stron opisów gier i programów. Większość opisów dotyczy gier i programów które nie są opisywane przez inne gazety. Nie ma tu reklam i ściem - tylko

Niezależnie co zamówisz - dostaniesz miesięcznik GAMER EXTRA - GRATIS!

Wielki konkurs : czytaj w środku!

Szukaj w kiosku za 1,50zł

1,50 ZŁ

ZAMÓWIENIA



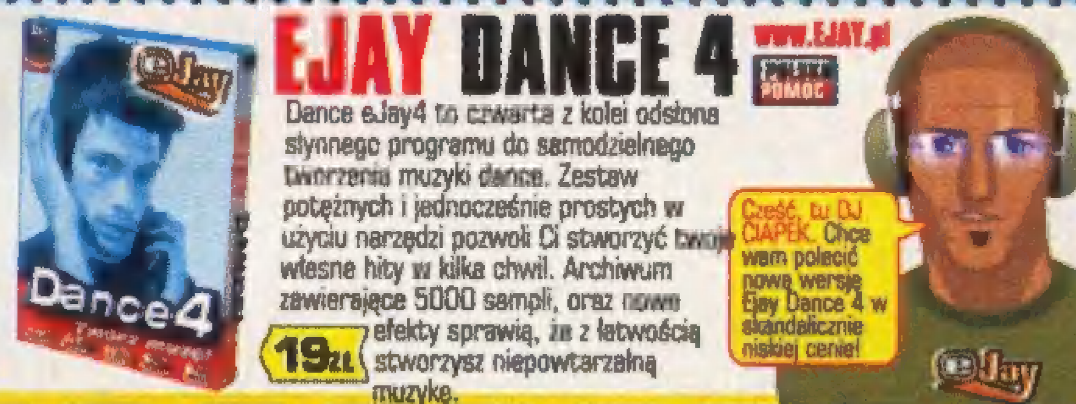
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY :
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

Zamów SMS-em: wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.



GRY LICZBOWE 2004 19zł
FIREWALL PRO 19zł
DYSLEKSJA 2004/2005 19zł
EJAY 360 EXTREME 19zł
EJAY HIPHOP 3 19zł
PRAWO JAZDY 2004 19zł



EJAY DANCE 4

www.EJAY.pl

Dance eJay4 to czwarta z kolei odsłona słynnego programu do samodzielnego tworzenia muzyki dance. Zestaw potężnych i jednocześnie prostych w użyciu narzędzi pozwoli Ci stworzyć twoje własne hity w kilka chwil. Archiwum zawierające 5000 sampli, oraz nowe efekty sprawią, że z łatwością stworzysz niepowtarzalną muzykę.

19zł

Cześć, tu DJ CIAPEK. Chcę wam polecić nową wersję Ejay Dance 4 w skandalicznie niskiej cenie!

Kultowa gra nadciąga! Polska wersja kinowa — DRIVER 3 109zł
X2 THE THREAT 45zł
Piłka nożna na czasie! — UEFA EURO 2004 PORTUGAL 118zł
MASSIVE ASSAULT PL 19zł
TOCA R.D.2 84zł — Premiera 16.4.2004
HARRY POTTER WIĘZIEŃ AZKABANU 118zł
ENIGMA RISING TIDE 45zł
Prześmieszna gra dla każdego — SHREK 2 79zł
Pogromca Diablo nadszedł — SACRED 84zł



ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

Emocjonujące pojedynki, zbrojne potyczki i wielkie bitwy

POJEDYNKI — Zostań Robin Hoodem

Wciągająca gra strategiczno -przygodowa

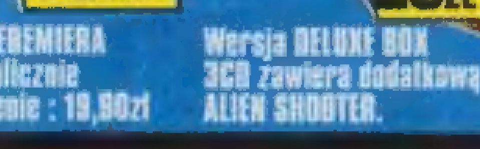
Polska wersja kinowa

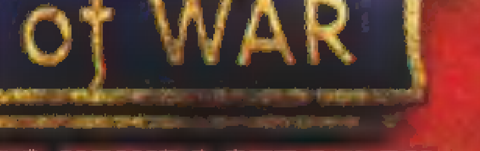
Stwórz własną historię Robin Hooda — STRATEGIA

Weź udział w oblężeniu zamku i turniejach rycerskich — PRZYGODA







Szukaj w kioskach od 15.7.2004. Na 2CD znajduje się 5 pełnych wersji gier. www.MAXGAME.info — 19,90 zł

2CD — Polska PREMIERA w skandalicznie niskiej cenie : 19,90zł — 19,90 zł

Wersja DELUXE BOX 3CD zawiera dodatkową grę ALIEN SHOOTER. — 29,90 zł

TOP 10 GRY

1	ROBIN HOOD DEFENDER PL DVD-BOX 19zł
2	PACIFIC WARRIORS 2 19zł
3	X2 THE THREAT PL 45zł
4	RAILROAD.EXE 19zł
5	ALIEN SHOOTER PL 10zł
6	MASSIVE ASSAULT PL 19zł
7	GUNSHIP TANK KILLER 19zł
8	ENIGMA RISING TIDE PL 45zł
9	MALUCH RACER 19zł
10	WANTED GUNS PL 19zł

TOP 5 PROGRAMY

Sprzedaż w PLAY 10.5.2004 - 30.6.2004

1	EJAY DANCE 4 19zł
2	EJAY HIP HOP 3 PL 19zł
3	COSMOPOLITAN 3 19zł
4	FOTO STUDIO 19zł
5	GRY LICZBOWE 2004 19zł

NOWOŚCI

1	SINGELS PL 74zł
2	HARRY POTTER I WIĘZIEŃ AZKABANU 118zł
3	SHREK 2 PL 79zł
4	COLIN 4 84zł
5	HITMAN 3 CONTRACTS 124zł

ZAPOWIEDZI

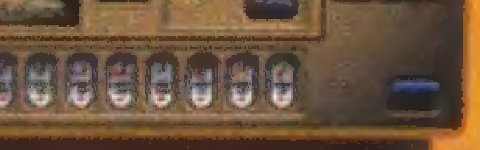
1	WARLORDS BATTLE CRY 3 PL 19,90zł
2	COMBAT MISSION BARBAROSSA 29,90zł
3	ZOO EMPIRE PL 19zł
4	ETROM PL 45zł
5	THE FALL PL 19zł
6	TYTUS ROMEK I ATOMEK PL 19zł
7	DEACTIVATION PL 10zł
8	EXTREME AIR RACING 2 PL 45zł
9	MALUCH RACER 2 19zł
10	CHAINS OF COMMAND PL 10zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D AMERICAN POOL	10 zł
998 POGROMCY OGNIA	67 zł
AIR STRIKE 3D	45 zł
ALIEN SHOOTER	10 zł
ALIEN vs PREDATOR ZŁOTA	44 zł
ANNO 1602	32 zł
AQUA DIGGER 3D	19 zł
BALDUR'S GATE DVD	49 zł
BALDURS GATE 2 + TOB	54 zł
BATTLEFIELD 1942: SECRET	67 zł
BATTLEFIELD VIETNAM	118 zł
BATTLEFIELD: 1942 DELUXE	128 zł
BEANOTOWN RACING	19 zł
BEYOND GOOD & EVIL	99 zł
BIG MUTHA TRUCKERS	67 zł
BIONICLE: THE GAME	84 zł
BLITZKRIEG	109 zł
BROKEN SWORD:SLEEPING D.	108 zł
BRYDŻ	19 zł
C&C: GENERALS	118 zł
C&C: GENERALS - ZERO HOUR	67 zł
CALL OF DUTY (VER PL)	84 zł
CAPITALISM 2	19 zł
CELTIC KINGS RAGE OF WAR	45 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 03/04	118 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	45 zł
CHICAGO 1930	27 zł
CHROME	45 zł
CIVILIZATION III	54 zł
COLIN MCRAE RALLY 4	84 zł
COLIN MCREA RALLY 2.0	19 zł
COMBAT MISSION GOLD	36 zł
COMMANDOS 2	45 zł
COMMANDOS 3	118 zł
COUNTER-ST.COND. ZERO	114 zł
CYCLING MANAGER 2	19 zł
CYCLING MANAGER 3	45 zł
DEUS EX 2: INVISIBLE	129 zł
ENIGMA RISING TIDE	45 zł
ENTER THE MATRIX	84 zł
ETHERLORDS II	27 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2	19 zł
FALLOUT 2	19 zł
FALLOUT TACTICS	19 zł
FAR CRY	99 zł
FIFA 2004	118 zł
FREEDOM FORCE	108 zł
GALACTIC CIVILIZATIONS	45 zł
GHOST MASTER	85 zł
GOTHIC 2	84 zł
GTA : VICE CITY	117 zł
GTA 3	45 zł
GUN METAL	10 zł
HALF LIFE	44 zł
HALF LIFE : GENERACJA v 3	85 zł
HALF LIFE 2.0 ZAPOWIEDŹ	109 zł
HALO COMBAT EVOLVED	159 zł
HARD TRUCK: 18 WHEELS	45 zł
HARRY P QUIDDITCH W.CUP	118 zł
HEROES OF MIGHT&MAGIC 4	46 zł
HIDDEN DANGEROUS 2	119 zł
HOBBIT	84 zł
HOMEWORLD 2	118 zł
HORSE RACING MANAGER	19 zł
HUGO: TROPIKALNA WYSPA	54 zł
HULK	54 zł
ICEWIND DALE + MISJE	19 zł
ICEWIND DALE DVD	54 zł
IL - 2 STURMOVIK: FORG	85 zł
KANGUREK KAO 2	54 zł
KOREA - ZAPOMNIANY KON	85 zł
KRASNALE 2	10 zł
KURCZAKI X (MOORHUHN X)	19 zł
KURKA W KOSMOSIE 3D	19 zł
LORD O.T. RINGS:RETURN K.	134 zł
MALUCH RACER	19 zł
MASSIVE ASSAULT	19 zł
MAX PAYNE 2	118 zł
MEDAL OF H. : BREAKTHRO	67 zł
MIDNIGHT NOWHERE	85 zł
MORROWIND BLOODMOON	54 zł
MORROWIND TRIBUNAL	54 zł
MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ	67 zł
MS FLIGHT SIMULATOR 2004	199 zł
NBA LIVE 2004	118 zł
NEED FOR SPEED: PORSHE	31 zł
NEED FOR SPEED: UNDER	118 zł
NEOCRON ONLINE	85 zł
NEVERWIN. NIGHTS:UNDRENTIDE	67 zł
NEVERWINTER NIGHTS : HORDES	67 zł
NEVERWINTER N. ZŁOTA ED.	84 zł
NEW WORLD ORDER	67 zł
NHL 2004	118 zł
PACIFIC WARRIORS 2	19 zł
PANZER GENERAL III : SCO	31 zł
PATRICIAN III RISE OF HANSA	85 zł
PIRACI NOWEGO ŚWIATA	84 zł
POLANIE II	67 zł
POLDEK DRIVER	19 zł
PORT ROYALE	85 zł
POST MORTEM	67 zł
POSTAL 2	44 zł
PRINCE OF PERSIA	99 zł
PRISONER OF WAR	36 zł
PROJECT IGI 2: COVERT STRIKE	45 zł
PURE PINBALL	19 zł
RAILROAD TYCOON 3	99 zł
RAILROAD.EXE	19 zł
ROLLER COASTER WORLD	19 zł
RUNAWAY	67 zł
SCHIZM 2	85 zł
SEA DOGS	19 zł
SIM CITY 4	118 zł
SIM CITY 4: RUSH HOUR	67 zł
SIMPSONS: HIT & RUN	118 zł
SIMS ABRACADABRA	67 zł
SIMS + ŚWIATOWE	67 zł
SNAJPER	27 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2: D.H.	63 zł
SPACE COLONY	85 zł
SPLINTER CELL	54 zł
SPLINTER CELL PANDORA	99 zł
STAR WARS: GALAXIES	169 zł
STARCRAFT + BROOD	45 zł
SUDDEN STRIKE 2	84 zł
SW	
JEDI K.: JEDI ACADEMY	144 zł
SW KNIGHTS OLD REP (PL)	114 zł
SYRENKA RACER	10 zł
TROPICO 2: WYSPA PIRATÓW	85 zł
UFO: AFTERMATH	84 zł
UNREAL TOURNAM. 2004	119 zł
URU: AGES BEYOND MYST	99 zł
WANTED GUNS	19 zł
WARCRAFT III + FROZEN	85
WARLORDS IV	84
WŁADCA P.: WOJNA O PIER	11
WOLFENSTEIN GOLD	63
WORMS 3D	84
WYPRAWA NA PÓŁNOC	27 zł
WYŚCIGI KURCZAKÓW	19 zł
X2 THE THREAT	45 zł

FAR CRY 99zł
COUNTER STRIKE CONDITION ZERO 118zł
STARWARS KNIGHTS OLD REPUBLIC 114zł
BATTLEFIELD VIETNAM 118zł
FALLOUT TACTICS 19zł
COLIN 2 19zł
ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA 110zł




WWW.COW.PLAY.COM.PL

CHARIOTS of WAR

PREMIERA NOWEJ STRATEGII

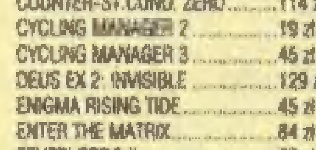
Gra zawiera:
- 59 różnych nacji.
- Niezwykle obszerny obszar działań, obejmujący cały Środkowy Wschód, zawierający 164 miasta i 80 mniejszych osad.

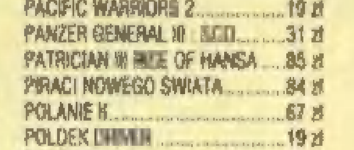
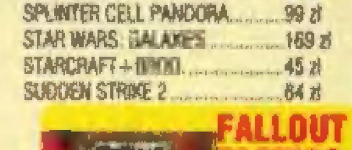
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Szukaj w kioskach w MAXGAME EXTRA od 10.7.2004. Na 2CD znajduje się 5 pełnych wersji — 19,90 zł









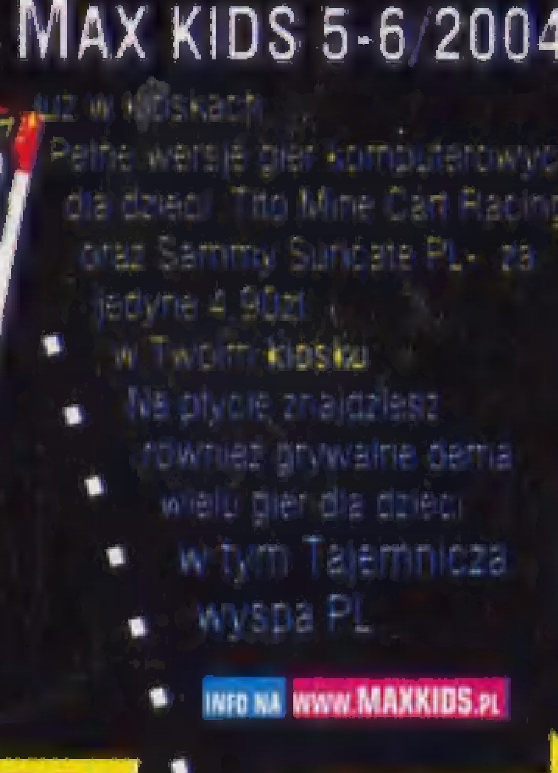








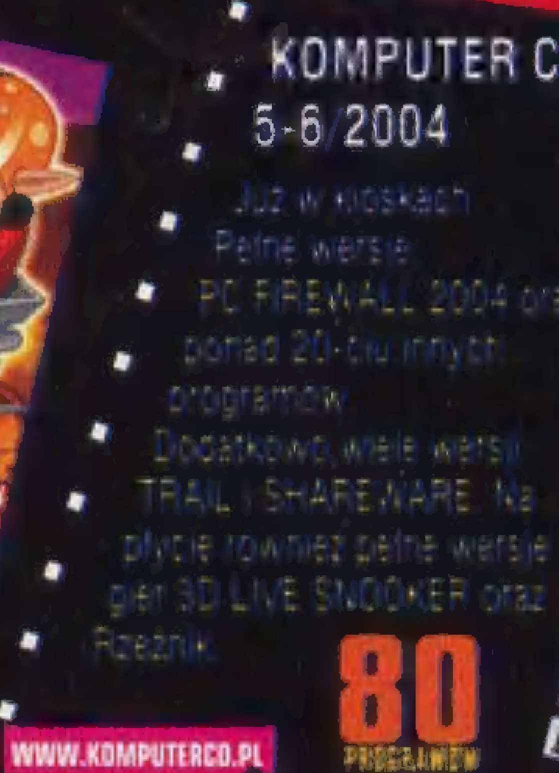
WANTED GUNS 19zł



DINOS & BUBBLES 10zł



ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI 19zł



ENCYKLOPEDIA PRZYRODY 19zł

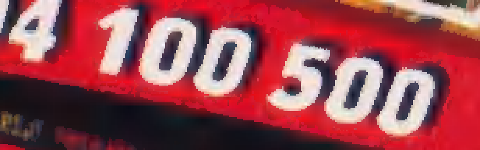


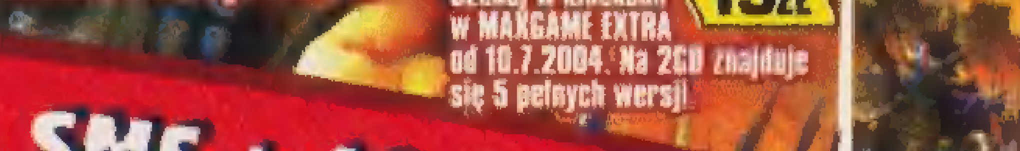
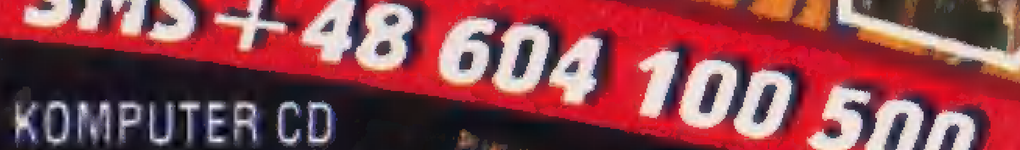
ORTOGRAFIA NA WESOŁO 19zł



WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30 — SMS +48 604 100 500


GAMER 5-6/2004

4 Pełne wersje: Monster Truck Fury, 3D live pool, Beach Soccer, Deep Sea Tycoon. Dodatkowo wiele wersji demo gier oraz programy komputerowe. Na płycie miesięcznik GAMER EXTRA (format PDF - 40 stron opisów gier i programów w nim).

recenzje: Cosina, Massive Assault, Enigma

SZUKAJ W: KIOSKACH — WWW.GAMERCD.PL — 4,90 zł

MAX KIDS 5-6/2004

Już w kioskach. Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci: The Mine Cart Racing oraz Sammy Suricate PL - za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku. Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci w tym Tajemnicza wyspa PL.

INFO NA WWW.MAXKIDS.PL

SZUKAJ W: KIOSKACH — 4,90 zł

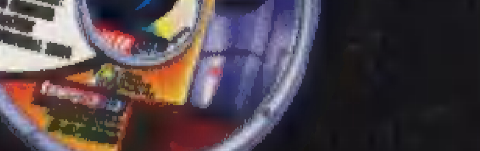
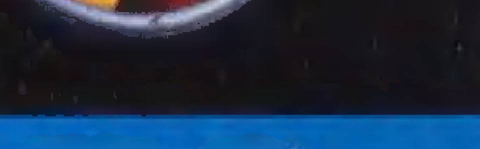
KOMPUTER CD 5-6/2004

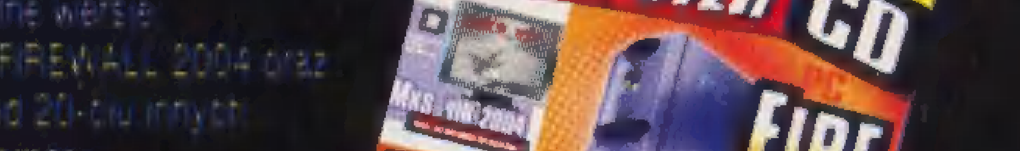
Już w kioskach. Pełne wersje: PC FIREWALL 2004 oraz ponad 20-stu innych programów. Dodatkowo wiele wersji TRIAL i SHAREWARE. Na płycie również pełne wersje gier 3D LIVE SNOOKER oraz Rzeźnik.

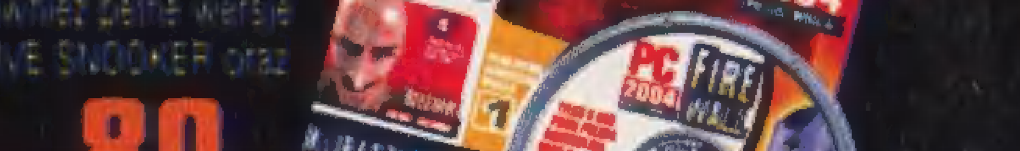
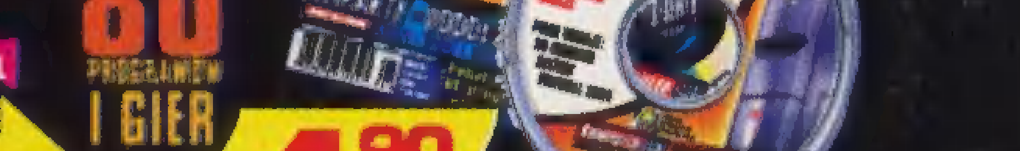
WWW.KOMPUTERCD.PL — 80 PROGRAMÓW I GIER

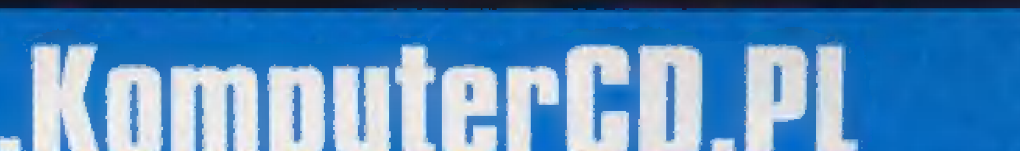
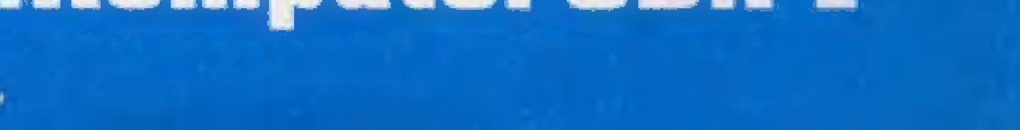
SZUKAJ W: KIOSKACH — 4,90 zł



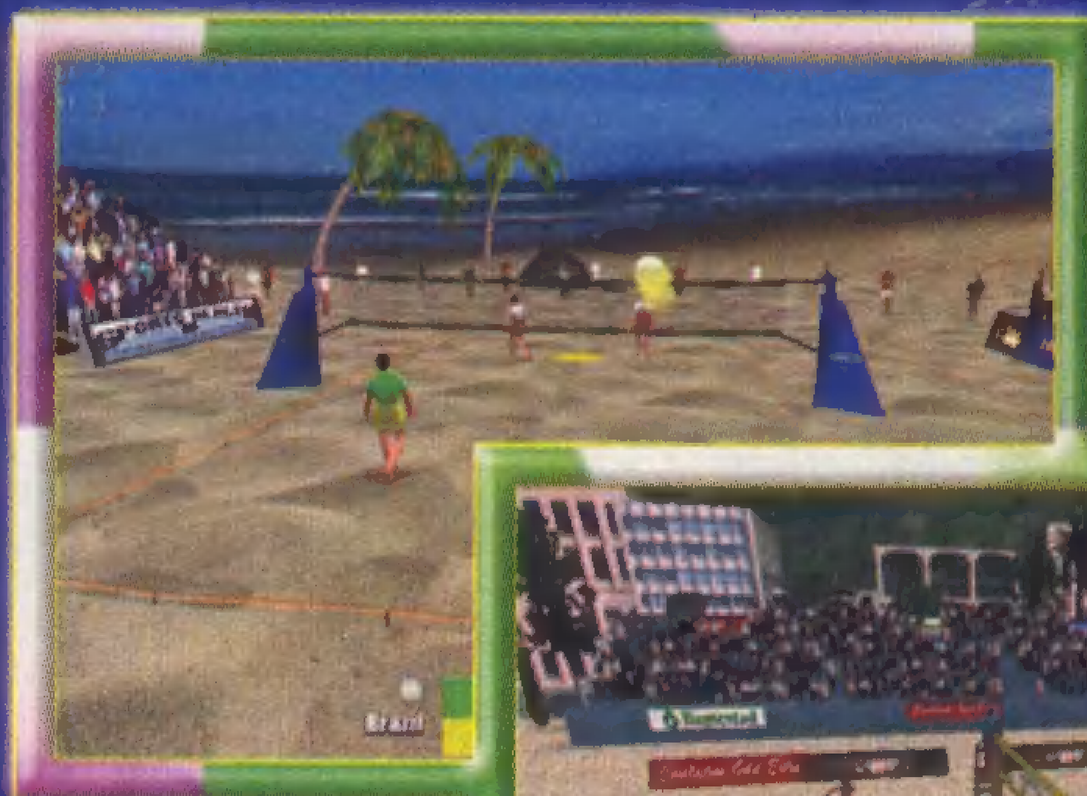




www.EJAY.pl ▶▶▶▶▶▶▶ WWW.KomputerCD.PL







BEACH VOLLEYBALL

WSTĘP

Beach Volleyball to gra sportowa, symulująca rozgrywki siatkówki plażowej. Gracz steruje jedną z drużyn (każda składa się z dwóch zawodników) i zgodnie z zasadami plażowej siatkówki stara się wygrać mecz.

INSTALACJA

Instalacja gry jest szybka i bezbolesna. Należy jedynie postępować według naszych wskazówek:

1. Jeśli meniu nie uruchomi się samoczynnie należy odszukać na płycie plik "setup.exe" i kliknąć go dwukrotnie.
2. W okienku, które się pojawi należy wybrać katalog docelowy, w którym ma się znaleźć gra, a następnie wcisnąć "Next"
3. W momencie, gdy skończy się kopiowanie plików z płyty na twardy dysk, pojawi się nowe okno z informacją o zakończeniu instalacji. Należy kliknąć "Close", aby je zamknąć.

OPCJE GRY:

Wybierz Options (Opcje), aby uzyskać dostęp do panelu ustawień. Można w nim zmienić następujące opcje:

Graphics Detail (Low/High) - jakość detali graficznych (niska/wysoka)

Music (On/Off) - muzyka (włączona/wyłączona)

Player Controls - ustawienie kontrolera dla każdego z graczy

Customize Controls - ustawienia klawiszy

Gdy po wszystkich ustawieniach technicznych zdecydujemy się, aby rozegrać spotkanie należy wrócić do menu głównego i kliknąć Play (Graj). Wówczas do wyboru będziemy mieli cztery tryby zabawy:

Exhibition Single Player Friendly - rozgrywka towarzyska - 1 gracz

Exhibition Multi Player Friendly - rozgrywka towarzyska - wielu graczy

Complete Single Player Tournament - rozgrywka turniejowa - 1 gracz

Complete Multi Player Tournament - rozgrywka turniejowa - wielu graczy)

Znaczek na górze po lewej stronie ekranu (Toggle Gender) pozwala natomiast na zmianę płci zawodników. Kiedy zdecydujemy się już na jeden z typów rozgrywek, należy jeszcze dokonać ustawień dotyczących meczu. Wybieramy drużynę, którą poprowadzimy do zwycięstwa (Team) i drużynę przeciwników (Versus). Ustalamy ilość setów (Match Rally) i czas trwania setów (Set Lengh). Na końcu decydujemy jeszcze na jakiej plaży zagramy (Beach)

ROZGRYWKA

W czasie gry kierujemy w danej chwili tym z zawodników, którego sylwetka podświetlona jest na niebiesko. Komputer automatycznie przełącza zawodników w przypadku podań i odbioru piłki. Przy odbiorze musimy ustawić się w miejscu podświetlonym na żółto i w odpowiedniej chwili wcisnąć podanie (ALT). Możemy również próbować zablokować strzał przeciwnika ustawiając się przy samej siatce i w odpowiedniej chwili wciskając (Shift). Przy rozgrywaniu piłki, podajemy ją między zawodnikami, a po drugim podaniu posyłamy na stronę przeciwnika (Shift). Kierunek lotu piłki nadajemy wciskając równocześnie klawisze kursorów.

STEROWANIE:

Strzałka w górę - ruch zawodnika do przodu boiska

Strzałka w dół - ruch zawodnika do tyłu boiska

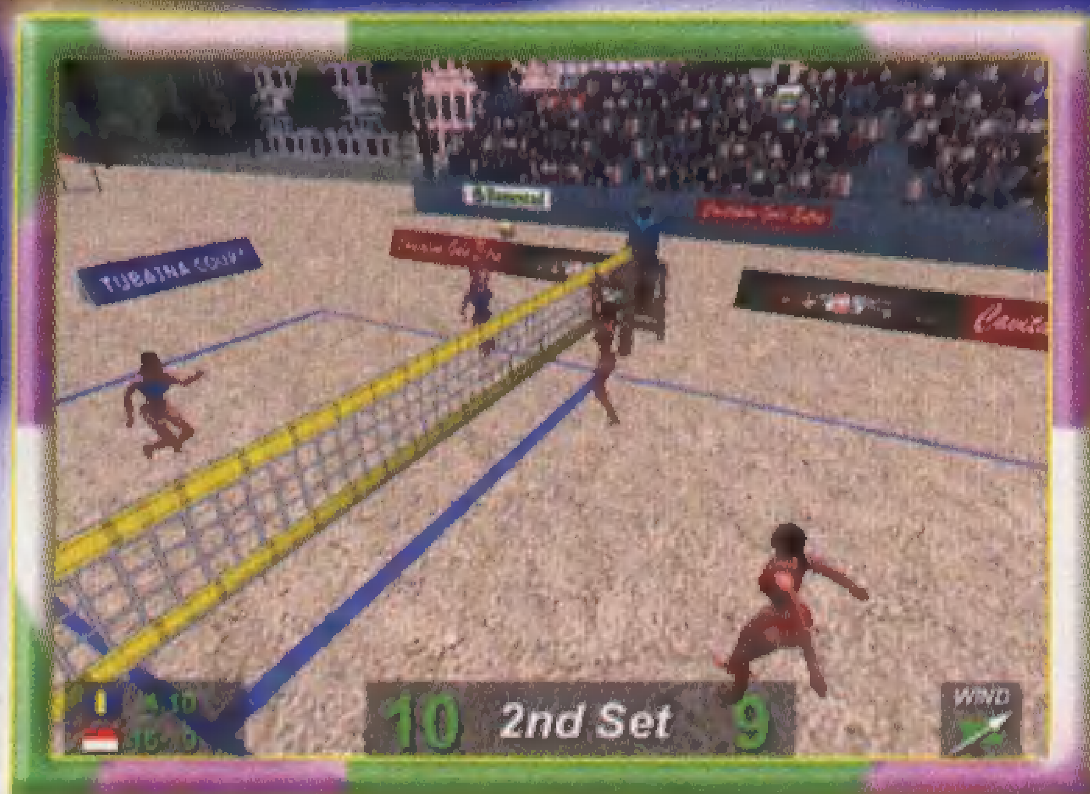
Strzałka w lewo - ruch zawodnika w lewą stronę

Strzałka w prawo - ruch zawodnika w prawą stronę

Lewy ALT - podanie piłki

Lewy Shift - strzał, blok

Esc - pauza











WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
WYMAGANIA .... P 400 MHz, 32MB RAM, ... karta graficzna 32MB, Win 95, 98, ME, 2000, XP.

Soldiers zapowiada się na interesujące odświeżenie popularnej i od lat cenionej serii Commandos. W grze przyjdzie nam uczestniczyć w działaniach z okresu drugiej wojny światowej, a zamieszczone na płycie demo da Wam przedsmak tego, co szykują autorzy z ukraińskiego studia Best Way. Od razu trzeba zaznaczyć, że demo bezlitośnie obnaża kilka wad gry, choć nie da się zaprzeczyć, że przeważają zalety. Zacznijmy jednak od wad. Do rozegrania przygotowana jest misja, w której naszym zadaniem jest ewakuacja rannego oficera i odparcie kilku fal natarcia oddziałów Wermahtu. Nie zdziwcie się jednak, kiedy okaże się, że już po pierwszych minutach akcji pojawi się napis "Mission failed". Poziom trudności dema został tak wyśrubowany, że wygrać ciężko jest nawet na "easy". Do tego dochodzą pewne problemy z systemem sterowania. Soldiers jest dynamicznym RTS-em i wydarzenia zachodzą w nim bardzo szybko. Tymczasem, aby dokonać naszymi podkomendnymi określonych czynności (np. podnieść uzbrojenie, napełnić czołg paliwem itp.) wymagana jest spora precyzja. Efekt jest taki, że często zanim cokolwiek zrobimy, pasek energii drastycznie spadnie. Kolejną wadą jest fakt, że choć żołnierze mogą się czołgać i skradać, często mimo wybrania odpowiednich opcji nie wiedzieć czemu za wszelką cenę usiłują biegać przed lufami karabinów. Spore trudności nastręcza również wymiana ekwipunku, a zwłaszcza wyrzucanie zbędnych przedmiotów z plecaka (czasami coś się blokuje i za cholerę nie można zmienić broni). Choć wystarczyłby w tym celu np. podwójny klik, musimy każdorazowo zaznaczać przedmiot i przesuwać go poza obręb plecaka. Jeśli jednak uzbroimy się w cierpliwość i poświęcimy kilka chwil na zapoznanie się z grą może się okazać, że szykuje się spory przebój. Niezwykle atrakcyjną właściwością "Soldiers..." jest fakt, że żołnierze są niezmiernie wszechstronni. Mogą strzelać z różnorodnych broni, obsługiwać sprzęt ciężki i pojazdy, minować teren, leczyć się wzajemnie, zbierać sprzęt wrogów i poległych towarzyszy. Całkowitą nowością jest tzw. Direct Control, system, który pozwala "przejąć we władanie" jednego żołnierza lub pojazd. Wygląda to mniej więcej w ten sposób, że przytrzymując CTRL możemy sterować piechurem czy np. czołgiem, za pomocą kursorów. Rozwiązanie nowatorskie i przyznać należy, że przy odrobinie wprawy znakomicie się sprawdza. Można np. zadać ostrzeliwanie wrażych pozycji kilku jednostkom, a samemu przedrzeć się na tyły z użyciem wspomnianego Direct Control. Dodać również należy, że już w załączonej w demie misji widać, że przeciwnicy atakują za każdym razem nieco inaczej, co dobrze rokuje całej grze. Na dodatek Soldiers oferują niezgorszą grafikę i możliwość niemal nieograniczonej demolki całego terenu. Jeśli tylko autorzy poprawią do premiery kilka wymienionych baboli, giera będzie wymiatać!





STEROWANIE:
Możliwe jest sterowanie całymi oddziałami (jak w typowym RTS-ie) bądź przez system Direct Control, w którym sterujemy poczynaniami jednego żołnierza/pojazdu.

LPM - zaznaczenie/wybranie jednostki
Page Up/ Page Down - zmiana pozycji (czołganie, skradanie, bieganie)

W SYSTEMIE RTS:
PPM - anulowanie wybranej jednostki
END - Direct Control wł/wył
X - zbadanie obszaru/przedmiotu
F - atak
S - stop
E - wyjście jednostki z pojazdu
U - użycie przedmiotu
D - wyrzucenie przedmiotu
CTRL + 1,2...9 - utworzenie grupy
1,2...9 - wybranie grupy
\+ - załadowanie broni
\- - rozładowanie broni
Backspace - spowolnienie gry

W SYSTEMIE DIRECT CONTROL:
LPM - strzał, rzut
PPM - przełączenie między podstawową, a drugorzędną bronią
Kursory + CTRL - ruch jednostki/pojazdu

OPIS INTERFEJSU SOLDIERS

1. Plecak (posiadana broń i przedmioty)
2. Paski mocy (power - siła; health - zdrowie)
3. Wybrana broń podstawowa i drugorzędna
4. Kabura (zmiana broni)
5. Pozycje (czołganie, skradanie, bieganie)
6. Ikony akcji (górny rząd od lewej - atak, wyładowanie załogi pojazdu, badanie przedmiotu, odwrócenie kamery, cios pięścią) (dolny rząd od lewej - wyrzucenie przedmiotu, użycie przedmiotu, podążanie, wstrzymanie wydanego rozkazu)
7. Ikony ostrzału (od lewej - wstrzymać ogień, otworzyć ogień, odpowiadać ogniem na atak, utrzymywać pozycje, ruch)
8. Cele misji
9. Mapa obszaru



SOLDIERS
HEROES OF WORLD WAR II

PREMIERA	Lipiec
CENA	99,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
WYMAGANIA	PIII 1GHz, 256MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98SE/ME/2000/XP.

GIIC

GROUND CONTROL 2

OPERATION EXODUS



Kiedy w 2000 roku na rynek trafiła pierwsza część Ground Control fani futurystycznych RTS-ów byli wniebowzięci. Takiej dawki akcji, przy nieograniczonych niemalże możliwościach ustawienia kamery, nie oferował żaden z ówczesnych tytułów. Demo, które zamieściliśmy na płytce daje przedsmak tego, co będzie czekało nas w drugiej części gry. Do rozegrania przygotowano dwie króciutkie mini-kampanie dla jednego gracza. Jedna z nich stanowi fragment samouczka, a druga to misja, którą zobaczymy w pełnej wersji gry. Podobnie jak w oryginale samouczek GC2:OE został przygotowany znakomicie. W czasie dwóch krótkich epizodów nauczymy się, w jaki sposób formować i przemieszczać oddziały, różnorodnych sposobów ataku na wroga, używania wozu inżynieryjnego do naprawiania uszkodzonych jednostek, zajmowania budynków (!), tworzenia i wykorzystywania stref zrzutu (Landing Zones) oraz usprawniania jednostek. Po odbyciu tego treningu możemy z powodzeniem sprawdzić się w misji "Smells like victory", w której naszym zadaniem będzie zlokalizowanie i unieszkodliwienie niejakiej Imperator Vlaamy, która w intrydze z pełnej wersji gry odegra istotną rolę. Rzecz jasna demo zasadniczo ogranicza dostęp do jednostek (możemy korzystać jedynie z dwóch oddziałów piechoty i czterech pojazdów), ale te kilkadziesiąt minut, które z nim spędzimy pozwala sobie wyrobić opinię na to, czego możemy spodziewać się po pełnej wersji gry. Przede wszystkim GC nie stracił nic ze swego rozmachu. Nadal mapy są ogromne, tereny świetnie wymodelowane, a całość prezentuje się pod względem graficznym jeszcze lepiej, niż za pierwszym razem. Operujemy na zalesionych terenach (pojazdy nie mogą przedzierać się przez drzewa, ale potrafią to robić żołnierze), pełnych gór, pagórków i stromych zboczy, które na dodatek otoczone są bardzo ładnie wykonaną wodą. Również niebo zostało graficznie dopieszczone, a w oddali można dostrzec nawet pierścienie odległych planet. W czasie starć dokładnie widać wymianę ognia, a wybuchy zrealizowane zostały z bardzo dużym pietyzmem. Po eksplozjach w powietrze lecą szczątki pojazdów, które z hukiem upadają na ziemię, aby przez jakiś czas jeszcze płonąć i dymić. Interfejs nie nastręcza żadnych trudności, a sterowanie zostało w zasadzie przeniesione z pierwszej części, w której sprawdzało się znakomicie. Przybliżanie/oddalania daje nam możliwość przyjrzenia się akcji wprost sprzed nosa uczestniczących w starciach żołnierzy lub z lotu ptaka, z ogromnej odległości. Zmianę wysokości kamery uzyskuje się w prosty sposób, za pomocą dwóch klawiszy funkcyjnych, a do obracania wokół osi wykorzystuje się jeden z przycisków myszy. Wady, które udało nam się dostrzec w demie nie były dotkliwe. Na początku wprawdzie na kości NVIDII gra miała problemy z prawidłowym wyświetlaniem kolorów, ale po uaktualnieniu driverów do karty graficznej wszystko było już znakomicie. Kilkakrotnie zablokowała się również możliwość robienia przybliżeń, ale ten problem również zniknął po zainstalowaniu nowszych sterowników. Jedyna wada, która leży po stronie gry, to problem z odnajdywaniem najkrótszej drogi przez jednostki, co jak wiadomo jest przypadkiem niemal wszystkich RTS-ów. Być może jednak to momentu wydania gry, autorzy popracują jeszcze trochę nad tym aspektem.









PREMIERA .... Lipiec
CENA .... 119.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
DYSTRYBUCJA PL .... Cenega Poland
WYMAGANIA .... PIII 800 MHz, 128 MB RAM, ... karta graficzna 32 MB AGP, Win 98/2000/ME/XP

STEROWANIE:
Kursory - poruszanie kamerą
A - Atak
R - Naprawa
Z - Wybór Landing Zone
W - Kamera na wybrane ostatnio Landing Zone
L - Załadowanie APC
U - Rozładowanie APC
F - Przełączanie formacji
X - Aktywacja drugiego trybu ostrzału
I - Ekran rozbudowy Dropshipa
N - Duża mapa
S - Zatrzymanie jednostek

LPM - Wybranie jednostki
SPM - Obroty kamery
PPM - Wydanie rozkazu (ruch, atak, załadunek itp.)





SACRED

Zanim zdecydujecie się nabyć pełną wersję gry Sacred, (która nawiasem mówiąc bardzo przypadła nam do gustu) możecie przetestować zamieszczone na płytce demo. Oferuje ono kilkadziesiąt minut rozgrywki dla jednego gracza z wykorzystaniem jednej ■ dwóch aktywnych postaci (w pełnej wersji jest ich sześć). Tak więc zabawę toczyć możemy silnym jak tur Gladiatorem, który jest niezrównany we władaniu bronią lub delikatną, ale wcale nie mniej groźną Serafią, potomkinią niebiańskich aniołów. Oboje mają nieco inne statystyki i posługują się nieco innymi ciosami specjalnymi, ale dzięki temu będziecie mogli poczuć przedsmak tego, co oferuje pełna gra. A świat Sacred, ■ konkretnie mówiąc Królestwo Ankarii, ■o niezwykle bogata i różnorodna kraina o historii, której nie powstydziłby się sam mistrz Tolkien. Naszym bohaterom przyjdzie zwiedzać go na piechotę (albo konno, bo u miejscowych hodowców można zaopatrzyć się w wierzchowca) ■ wypełniać zadania, zlecane przez postaci z gry. Te zadania dzielą się z grubsza ■■ dwa rodzaje: główne i poboczne. Te pierwsze jak łatwo się domyślić popychają całą opowieść do przodu, a drugie pozwalają zdobyć trochę dodatkowych punktów w statystykach postaci i dzięki temu uodpornić ją na bardziej wymagających przeciwników. W demie (niezależnie od postaci, którą wybierzemy) początkowo będziemy zmuszeni rozegrać króciutki samouczek, który jednak tak zgrabnie został wpleciony w całą intrygę, że kompletnie nie męczy. Wyjaśnia za to wszystkie aspekty zabawy od sterowania, poprzez kwestię zadań, zawiłości handlu, a na rozwoju naszych postaci skończywszy. Istotnym aspektem dema jest fakt, że można w dowolnej chwili zapisać stan gry.







POLSKA WERSJA

STEROWANIE:
1 - 0 - wybór broni
L - Dziennik
I - Ekwipunek
F - Menu sztuk walki
M - Mapa świata
E - Mikstura Mentora (zwiększa ilośc zdobywanych punktów doświadczenia)
G - Mikstura Surowicy (zwiększa odporność na zatrucia)
U - Mikstura śmierci nieumarłych (zabici nieumarli nie odżywają)
Space - Mikstura zdrowia (odtwarza punkty życia)
Tab - Minimapa
+ - Zbliżenie
- - Oddalenie
Ctrl + Z - Szybki zapis
Ctrl + X - Szybkie wczytanie
Kliknięcie LPM - Akcja (w zależności od wyświetlonej ikony)
Kliknięcie LPM - (przytrzymaj podczas chodzenia) - kieruje postacią
Kliknięcie LPM - (przytrzymaj podczas walki) - postać walczy bez ustanku
Kliknięcie PPM (w ekwipunku) - wybrany przedmiot zostaje użyty lub wyrzucony.
Kliknięcie PPM (podczas walki) - użycie wybranej sztuki walki (jeśli jest naładowana)
Kliknięcie PPM (podczas handlowania) - przedmiot zakupiony bez potwierdzenia
Shift + Kliknięcie LPM (na piechotę) - Postać idzie do punktu (zamiast biec)
Shift + Kliknięcie LPM (konno) - Zejście z konia
Shift + Kliknięcie LPM (podczas handlowania) - Przedmiot zostanie sprzedany bez potwierdzenia
Shift + Kliknięcie LPM (w ekwipunku) - przedmiot zostanie wyrzucony
Ctrl + Kliknięcie LPM - Atak bez ruchu
Ctrl + Kliknięcie PPM - Atak bez ruchu



PREMIERA .... Już jest
CENA .... 99,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
DYSTRYBUCJA PL .... Cenega Poland
WYMAGANIA .... PIII 1GHz, 128 MB RAM, ... karta graficzna 16 MB, Win 98SE, ME, 2000, XP

w skrócie

GEFORCE PORAZ SZÓSTY

14 kwietnia miała miejsce oficjalna premiera najnowszych kart NVIDIA znanych jako GeForce seria 6. Układ NV40, oficjalnie nazywany GeForce 6800, produkowany jest w technologii 0,13 mikrona i składa się z 220 milionów tranzystorów. Pakowany jest w obudowę typu BGA, o rozmiarach 40x40 mm. Standardowo zawiera wsparcie zarówno dla magistrali PCI Express x16, dzięki zintegrowanemu modułowi HSI (High-Speed Interconnect), a także dla tradycyjnej szyny AGP 8x. GeForce 6800 ma 256-bitową szynę danych do pamięci i wspiera standard pamięci GDDR3. W układzie zawarto także czujniki termiczne, dzięki którym procesor jest w stanie kontrolować na bieżąco swoją temperaturę.

NOWE RADEONY OD GIGABYTE

Firma Gigabyte Technology wprowadza do sprzedaży trzy nowe karty grafiki oparte o nowe rozwiązania ATI. Nowe karty to: GV-R80X256V (oparta na ATI Radeon X800 XT Platinum Edition), GV-R80P256V i GV-R80P256D (oparte o ATI RADEON X800 Pro). Nowe karty będą sprzętowo wspomagać aplikacje z DirectX 9, OpenGL 2.0 i 3Dc (granie w wysokiej rozdzielczości). Wyjścia jakie oferuje nam karta to: DVI, TV-out oraz video-in. Wersje bundle posiadają także S-Video-HDTV (YPrPb) dla przyszłych rozwiązań HDTV. Oprogramowanie jakie będzie dołączone do wersji bundle to: PowerDVD 5.0, 3D Album DE2.03, PowerDirector3 ME (VIVO), SpellForce, Rainbow SIX3: Raven Shield.

GTA W KINIE

Moda na tworzenie gier na podstawie filmów powoli odchodzi w niepamięć.
Żyjemy w czasach, w których proces ten się odwraca i coraz więcej tytułów znanych z domowych blaszaków staje się inspiracją dla producentów filmowych.
Już wkrótce do grona filmów opartych właśnie na grach komputerowych dołączy GTA: The Movie (znany wszystkim z Grand Theft Auto). Producentem filmu jest Michael DeLuca, znany m.in. z Dowodzin Amrytu Austina Powersa 2 oraz Blade'a. Niestety nie znamy jeszcze szczegółów dotyczących tego projektu, jednak o każdej potwierdzonej nowince będziemy Was na bierząco informować.

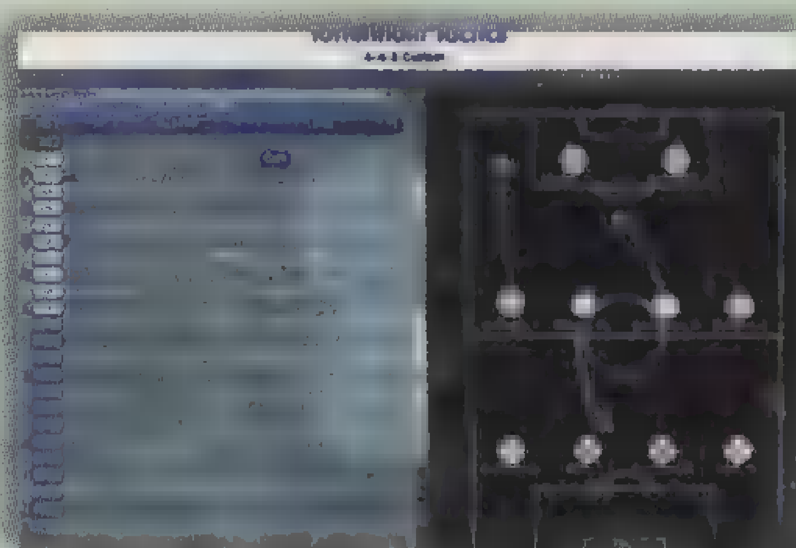
CHAMPIONSHIP MANAGER 5

■WYDAWCA: EIDOS ■DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND ■PREMIERA: WRZESIEŃ

Po wakacjach fani kultowego menedżera piłkarskiego jakim jest Championship Manager doczekają się najświeższej, piątej odsłony tej gry.

Większość "znawców tematu" uważa Championship Manager'a za trudny, lecz jednocześnie za najbardziej realistyczny symulator zarządzania piłkarskimi klubami.

Jednak producenci gry, dążąc do perfekcji z roku na rok próbują jeszcze bardziej udoskonalić swój produkt. Oczywiście najważniejszym aspektem w każdej nowej edycji menedżera jest jeszcze większe poszerzenie, no i oczywiście zaktualizowanie bazy danych zarówno zawodników, jak i całych klubów. Z drugiej strony, dobrze aby taki nowy menedżer posiadał kilka zupełnie nowych funkcji i możliwości, które uczynią rozgrywkę jeszcze bardziej realistyczną. I oto, jak zapewnia Dave Rutter z Beautiful Game Studios (producent CM 5), wprowadzone już zostały pewne kluczowe elementy, które sprawią, że Champinship Manager 5 będzie najbardziej realistyczną i atrakcyjną pozycją z całej serii. Wiadomo, że wśród tych usprawnień znajdzie się m.in. znacznie podrasowany silnik 2D, dzięki któremu możemy oglądać rozgrywane przez nas mecze. W najnowszej części gry do-



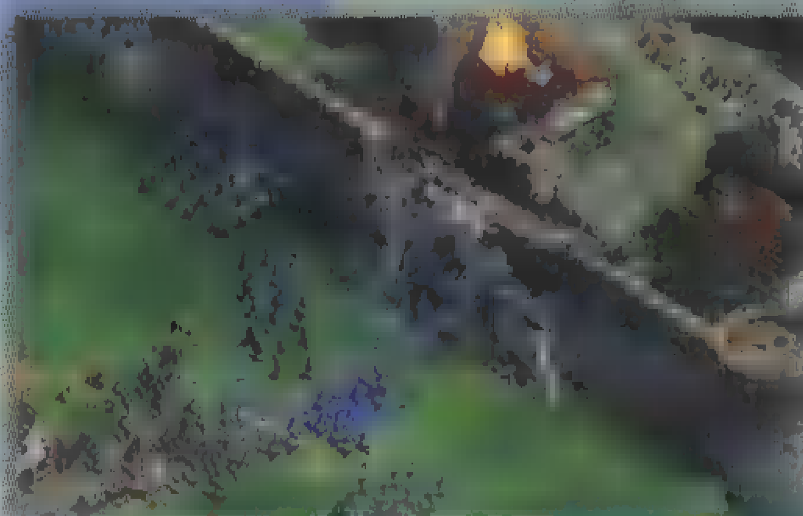
stępnych będzie 39 narodowych teamów i ponad 200000 zawodników i członków personelu.

Warto też wspomnieć, iż swoich rad udziela producentom były zawodnik Liverpoolu (i reprezentant Irlandii) Ray Houghton, a oficjalnym konsultantem projektu jest grający w Charlton Athletic's Mervyn Day.

KNIGHTS OF HONOR

Szykuje się nam niezwykle sympatyczna strategia czasu rzeczywistego.

W bułgarskiej firmie Black Sea Studio powstaje uroczo wyglądający RTS, którego akcja przeniesie nas w czasy średniowiecznej Europy. Ta rozbudowana gra będzie klasyczną strategią z rodzaju "Empire - Conquering - Simulation" otwierająca przed nami szeroką gamę możliwości zarządzania królestwem. Kluczowym elementem, który wpłynie na odniesienie sukcesu przez nasze imperium będzie odpowiednie zbalansowanie działań i umiejętnie (w stosunku do konkretnych przypadków) prowadzona polityka. Równie ważne jak prowadzenie wojny, czy podbój nowych ziem okażą się dyplomacja (włączając szpiegostwo), rozwój ekonomiczny, a nawet religia. Olbrzymia mapa podzielona będzie na 3 główne regiony (Wschodnia i Zachodnia Europa, oraz Północna Afryka), w skład których wejdzie ponad 150 prowincji. Przewidziano około 65 różnych budowli i ich "upgrade'ów" (z wieloma unikalnymi stylami architektonicznymi). Oczywiście autorzy, kładąc duży nacisk na aspekt batalistyczny, oddadzą nam w posiadanie sporo (około 55) rodzajów jednostek i 6 typów rycerzy (marszałek, szpieg, kupiec, władca ziemski, budowniczy i kleryk). Natomiast zaawansowany system bitewny zawierający szereg elementów dotyczących taktyk i 10 różnych typów prowadzenia walk (Town Assault, Camp Assault, Open Battlefield i River Crossing) ma uatrakcyjnić prowadzone przez nas boje.



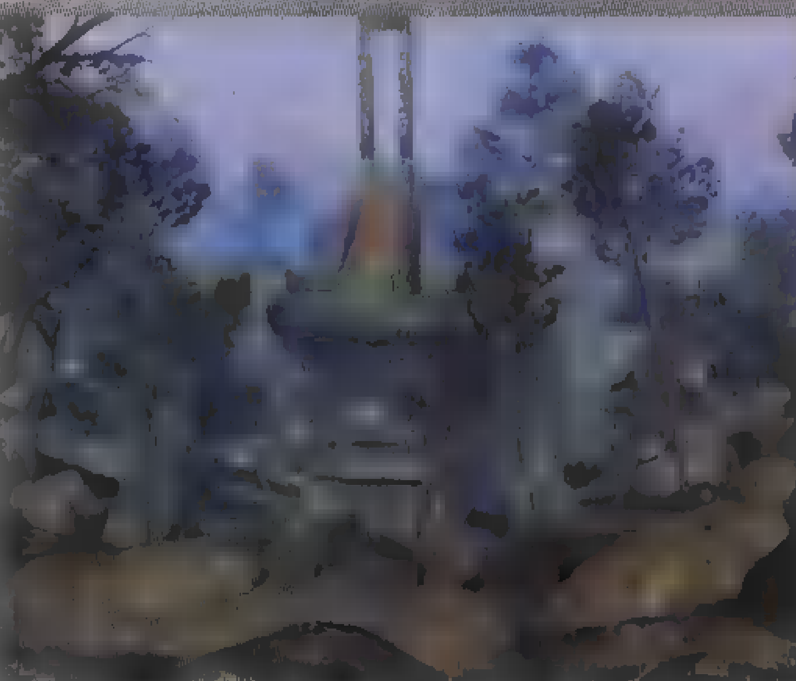
■WYDAWCA: SUNFLOWERS INTERACTIVE ■DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND ■PREMIERA: III KWARTAŁ 2004

PARIAH

Powstający właśnie w Digital Extremes tytuł (zespół developerski będący m.in. współproducentem serii Unreal Tournament) jest kolejnym przedstawicielem gier akcji z rodzaju FPS.

Akcja gry przenosi nas w odległą przyszłość i rozpoczyna się na post-apokaliptycznej planecie-więzieniu. Wcielimy się tu w Dr. Jack'a Masona, uzależnionego od narkotyków doktora fizyki. Nasz bohater odkrywa, że za 16 godzin o powierzchnię planety, na której właśnie przebywa ma rozbić się satelita unicestwiając w ten sposób wszystko (i wszystkich), eliminu-





jąc zarazem skażenie oraz wszelkie "choroby". Zadanie Masona wydaje się klarowne - znaleźć drogę ucieczki z planety, która już wkrótce może stać się jego grobowcem. Zadanie to okaże się dość trudne, ponieważ na jego drodze stanie cała rzesza inteligentnych (współpracujących ze sobą) przeciwników. W utorowaniu sobie drogi ma pomóc Jack'owi szereg mniej lub bardziej wymyślnych broni, z których większość da się przerobić, bądź usprawnić. Jednak aby móc korzystać z broni bardziej zaawansowanych technologicznie, nasz doktorek będzie musiał posiąść pewną wiedzę... Będzie także możliwość prowadzenia przeróżnych pojazdów.

Pariah wykorzystywać będzie zmodyfikowany engine Unreala Tournamenta (Havoc), co zapewnić ma wysoką jakość obrazu.

■WYDAWCA: GROOVE GAMES
■DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANY
■PREMIERA: 2005

WORMS FORTS: UNDER SIEGE

- WYDAWCA: SEGA
- DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
- PREMIERA: PAŹDZIERNIK

Worms Forts: Under Siege to kolejna już część kultowej sagi o śmiesznych robakach.





Tym razem nauczyły się one wznosić prawdziwe fortece! Zamki, zagrody, kasztele towarzyszyły ludzkości od niepamiętnych czasów i nierzadko przechylały szalę zwycięstwa na korzyść strony, która była w ich posiadaniu. Teraz to wy, kontrolując swoje robaki będziecie musieli wykorzystać strategiczną pozycję, wznieść fortecę, a jednocześnie skruszyć mury przeciwnika przy użyciu machin oblężniczych! Pozostając w środowisku 3D wprowadzonym przez wcześniejszy tytuł, gra wynosi rozgrywkę na nowy poziom. Jak mówi Debbie Bestwick, dyrektor handlowy Team 17 Software Ltd - „broń masowej destrukcji i fortyfikacje obronne wprowadzają do serii zupełnie nowy element strategii" Worms Forts: Under Siege w doskonały sposób łączy zabawę w architekturę obronną i oblężniczą z czarnym humorem znanym z poprzednich części. Wszystko to w różnych się historyczno-mitycznych epokach, takich jak Starożytny Rzym czy Egipt! Gry w polskiej wersji językowej dzięki CD Projektowi można się spodziewać w październiku.



WIEDŹMIN

- WYDAWCA: CD PROJEKT
- DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
- PREMIERA: I KWARTAŁ 2005

Macie dość typowego „Action RPG"? Wiedźmin powinien przekonać was na nowo do tego gatunku! W odróżnieniu do innych tytułów, elementy fabularne nie są tu zwykłym przerywnikiem radosnego hackinslash.





Świat wprost z prozy naszego najlepszego pisarza fantasy, Andrzeja Sapkowskiego, gwarantuje wartką akcję przez całą grę. Nie będziemy tu mieli do czynienia z typowym, czarno-białym światem podzielonym na dobro i zło. Programiści dołożyli też starań, aby każde zadanie można było wykonać na kilka sposobów. W grze wcielimy się oczywiście w postać wiedźmina, wojownika wychowywanego od dziecka do walki z bestiami. Jego doskonałe umiejętności w walce wręcz nie pozostały jedynie na kartach powieści. Odpowiedzialne za grę CD Projekt Red Studio zatrudniło do animacji w technice motion capture prawdziwego mistrza walki średniowiecznym mieczem! Dzięki temu wszelkie manewry, jakie wybierzemy dla naszego wiedźmina, będą odwzorowane na ekranie z niezwykłym dotąd realizmem! Tak, tak, w tej grze nie wystarczy po prostu „klikać" na przeciwniku - postaci w grze można przypisać szereg ciosów i zachowań defensywnych. Dzięki temu jest możliwe opracowanie wielu technik walki z różnym przeciwnikiem! Gra ukaże się prawdopodobnie na początku 2005 roku.



KONKURS TORQUE



PYTANIE

KTO GRA GŁÓWNĄ ROLĘ W TYM FILMIE?

DO WYGRANIA

5 FILMÓW TORQUE NA DVD!



Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi prosimy nadsyłać na kartkach pocztowych na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa

Sponsorem nagród jest firma Warner.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

■WYDAWCA: FUNCOM ■DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT ■PREMIERA: IV KWARTAŁ 2005

Na premierę Dreamfall, czyli sequela The Longest Journey miłośnicy przygodówek muszą poczekać jeszcze dość długo.

Warto jednak uzbroić się w cierpliwość i oczekiwać dnia, kiedy znów będziemy mogli zasiąść przed monitorem i pogrążywszy się w psychodelicznym klimacie gry rozpocząć przygody w dziwnym świecie, gdzie wyobraźnia przeplata się z rzeczywistością. Trzeba przyznać, że Longest Journey była grą niezwykłą; jej atmosfera będąca kompozycją fantastyki, nauki, oraz magii z łatwością wciągała nas bez reszty.



Taki sam ma być Dreamfall. Akcja umiejscowiona w realiach "Longest Journey" odbywać się będzie w kilkudziesięciu lokacjach trzech równoległych (alternatywnych) światów: Stark, Arkadii i Winter. Dzięki możliwości wyboru każdej z trzech dostępnych postaci, autorzy gry pozwolą nam spojrzeć na bieg wydarzeń z różnych perspektyw. April Ryan (bohaterka pierwszej części gry), Zoe Castillo, oraz Kian są uosobieniami zupełnie odmiennych cech: ulicznego sprytu, zręczności i siły. Każdy z tych bohaterów będzie oczywiście posiadać unikalne umiejętności.

Intuicyjny interfejs w połączeniu z interaktywnym, dynamicznym otoczeniem i nieliniową rozgrywką umożliwiającą dokonywanie różnych wyborów i rozwiązań to tylko niektore aspekty, które mają stanowić o wyjątkowości tego programu. Oczywiście wszystko to na tle tajemniczości, z której słynęła "Najdłuższa podróż" niejako już teraz gwarantuje naprawdę dobrą zabawę.

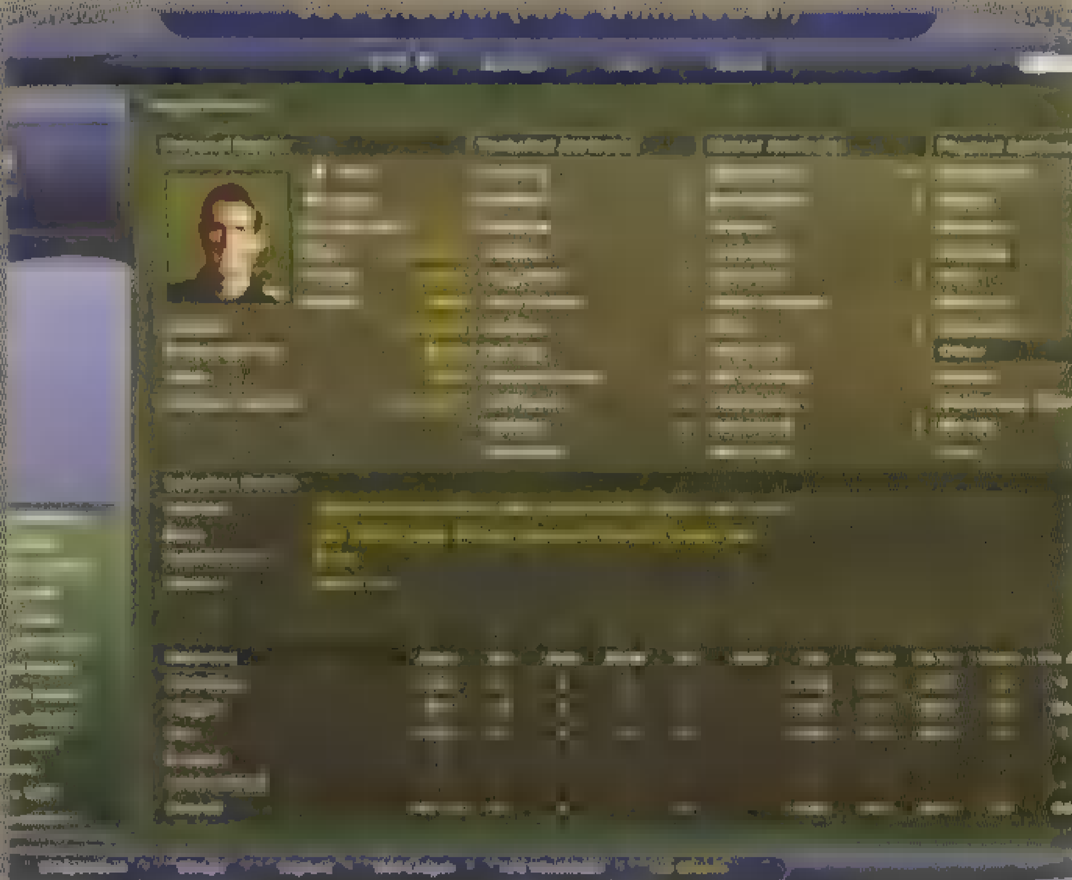


FOOTBALL MANAGER 2005

■WYDAWCA: SEGA ■DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT ■PREMIERA: WRZESIEŃ

Jaka seria gier na PC sprzedaje się najlepiej w Anglii? Battlefield? Quake? Nic z tych rzeczy! To Championship Manager!

Dlaczego o tym piszemy? Ano dlatego, że ekipa robiąca tę grę, zrezygnowała po Sezonie 03/04 ze współpracy z Eidos i postanowiła popracować nad nowym menedżerem. W ten sposób powstał tytuł Football Manager, a pierwsze informacje o produkcie okazały się na tyle optymistyczne, że chłopcy ze Sports Interactive szybko weszli we współpracę z SEGĄ. Szykuje się nam gra robiona przez fanów dla fanów piłki! Gromadzone przez lata statystyki i wiedza na ten temat nie pójdą na marne. Co bardziej sceptyczni gracze pokręcą nosem zastanawiając się nad zmianami w grze. Podobne tytuły, ten sam zespół... A zmiany zapowiadają się wcale ciekawie! Nawigacja między oknami z informacjami będzie na tyle prosta, by nie stracić orientacji w wielu cyferkach i informacjach. Wszędzie znajdą się



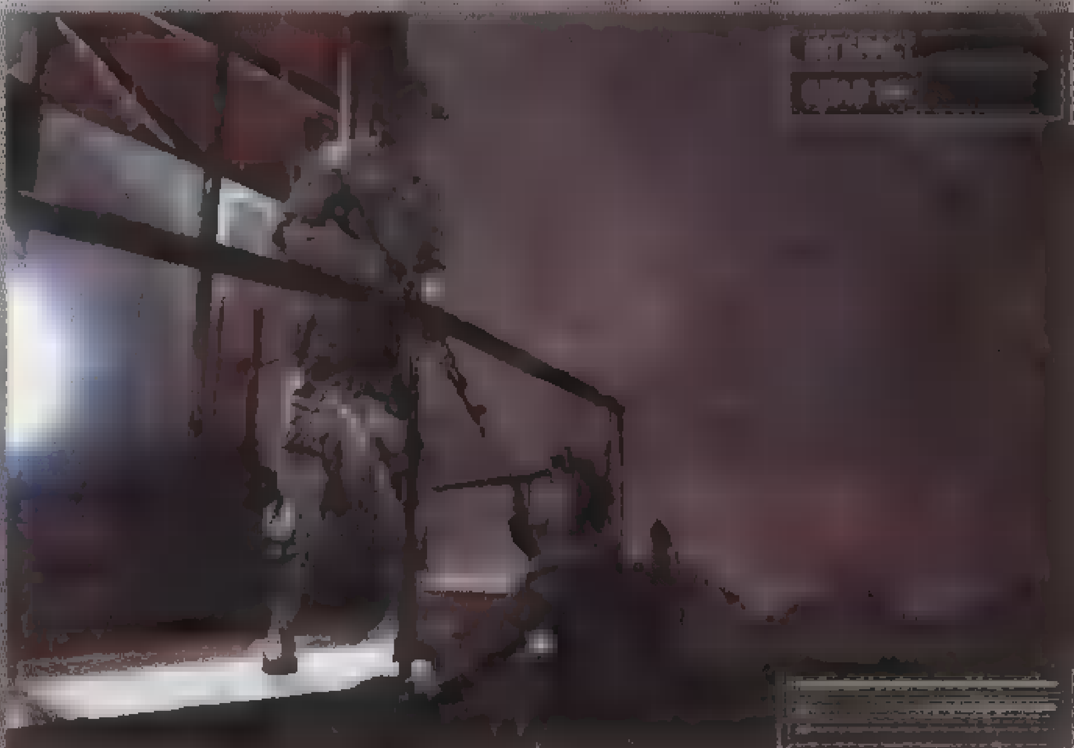
podpowiedzi jak dostać się do podobnych danych, a gracz będzie mógł zapisać preferowany widok i rozłożenie okien. Wzbogacone zostaną także informacje o piłkarzach - esencja gier typu menedżer. Na bieżąco będzie też można śledzić karierę wybranych piłkarzy z lig zagranicznych, dzięki czemu będziemy mogli zdecydować się na transfer w chwili największej skuteczności zawodnika. Żeby dodać realizmu, menedżer będzie mógł zamawiać u agentów wybranych piłkarzy klipy z ich występów!

Mało tego, przed ważnymi spotkaniami będziemy mogli zaaranżować informacje prasowe na temat innych klubów i trenerów, co ma wywrzeć na nich presję psychiczną! Gdy dodamy do tego możliwość gry on-line przez 256 (sic!) osób, obok tego tytułu nikt nie będzie mógł przejść obojętnie. Football Manager 2005 zostanie wydane w polskiej wersji językowej przez CD Projekt już we wrześniu.

SPLINTER CELL 3

■WYDAWCA: UBISOFT ■DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND ■PREMIERA: 2004

W czerwcu na polskim rynku ukazała się zlokalizowana wersja Splinter Cell: Pandora Tomorrow, czyli sequel świetnej gry akcji (tzw. "stealth-action") z rodzaju TPP.



Natomiast na nieco późniejszy okres 2004 roku firma Ubisoft, zapowiada premierę kolejnej cześci serii - Splinter Cell 3. Akcja tej gry przeniesie nas do roku 2008; w okres, w którym światowe bezbieczeństwo stanęło przed nowym zagrożonem - wojną elektroniczną. Już po raz trzeci będziemy mieli okazję wcielić się w Sama Fishera, tajnego agenta zwalczającego terroryzm przy pomocy wyszukanych, zaawansowanych technologicznie gadżetów. Jednak nie tylko one dają mu przewagę nad wrogiem. Do największych atutów Sama należą: spryt, umiejętność bycia 'niewidzialnym', oraz szeroka gama ruchów pozwalająca na wykonywanie istnie akrobatycznych wyczynów.

W trzeciej części serii nasz bohater będzie jeszcze zwinniejszy. Udoskonalone możliwości poruszania się jak: wspinanie, skradanie, oraz szereg



umiejętności 'cichego' zabijania, w połączeniu z arsenałem najnowocześniejszej broni (włączając dostęp do prototypowych systemów bitewnych) mają uczynić go doskonałym narzędziem do walki z szeroko pojętym terroryzmem. Wysoki poziom sztucznej inteligencji wroga, obszerne, interaktywne środowisko i nowy, zaawansowany engine wykorzystujący efekt cząsteczkowy znacząco wpłynią na realizm rozgrywki i wygląd otaczającego nas świata.

PRINCE OF PERSIA 2

Prince of Persia jest jedną z niewielu naprawdę "nieśmiertelnych" produkcji jakie dotychczas ukazały się na PeCeta.

Pierwsza gra pod tym tytułem ukazała się w 1989 roku i była klasyczną platformówką, którą miłośnicy gatunku "zażynali" przed ekranami swoich monochromatycznych "czternastek". Jednak w ciągu tych 15 lat mogliśmy zaobserwować specyficzny rozłam, który zaowocował powstaniem dwóch sygnowanych tym samym tutułem, jednak odmiennych 'gatunkowo' gier. I tak, od tamtej pory ukazały się: PoP: The Shadow & The Flame, będąca jak dotąd jedynym, rzeczywistym sequelem wspomnianej platformówki, oraz PoP 3D i PoP: The Sands of Time, czyli trójwymiarowe gry akcji jedynie nawiązujące do fabuły pierwowzoru.



- WYDAWCA: UBISOFT
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- PREMIERA: 2004

Jeszcze w tym roku na rynku pojawi się kolejna pozycja ■ pod tego znaku. Gra zatytułowana po prostu Prince of Persia 2 będzie kontunuacją przygód tytułowego księcia, opowiedzianych w "The Sands of Time". Tym razem tytułowy Książe wyruszy w długą i niebezpieczną podróż, której celem będzie zmierzenie się ■ czychającą na jego życie Dahaką - nieśmiertelną reinkarnacją przeznaczenia. Klimat gry utrzymany będzie w mrocznej, odpowiadającej treści historii atmosferze. Nasz bohater poza walką z napotkanymi



po drodze przeciwnikami będzie musiał wysilić nieco umysł by umiejętnie posłużyć się szeregiem skomplikowanych mechanizmów. Autorzy gry oddadzą do jego dyspozycji cały arsenał broni oraz masę przydatnych umiejętności (np. nie znana mu dotychczas możliwość walki z dystansu). Całość natomiast ma zostać opatrzona ładną, podkreślająca klimat gry grafiką.

UNREAL 3.0

- WYDAWCA: ATARI
- DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
- PREMIERA: 2005

Jesteśmy od pewnego czasu świadkami swoistej, zażartej "bitwy" prowadzonej pomiędzy producentami najgłośniejszych tytułów z gatunku shooterów FPP.



Z zaciekawieniem śledzimy losy powstającego obecnie Half-Life'a, Dooma, czy Unreal'a 3. Zachwycamy się najnowszymi wieściami i przecieramy ■■ zdumienia oczy widząc najświersze "screeny" z tych gier. Do pewnego momentu trudno było osądzić, która z nich "wygląda najlepiej". Jednak po premierze silnika "Unreal Engine 3.0", która miała miejsce na tegorocznych targach E3 wszystko uległo zmianie. Możliwości ów silnika zapierają dech w piersi, a to co przed-



stawiają "screeny" zwala z nóg i to dosłownie. Patrzymy w nie niczym zaczarowani i tylko rasowi malkontenci, lub złośliwi mogą powiedzieć, że gra wykorzystująca ten silnik wygląda nieładnie. Oczywiście nie trudno zgadnąć, iż właśnie ten "engine" wykorzystywany będzie ■ Unreal 3. Fotorealistyczne tekstury z nieziemskimi efektami świetlnymi, ■ pełni wykorzystywany Shader Model, oraz postaci stworzone średnio z 5000-6000 poligonów to tylko niektóre zalety tej gry. Niestety nie wiemy dokładnie kiedy Unreal 3 trafi na sklepowe półki, ale może do tej pory uzbieramy dość pieniędzy na znaczną modyfikacje naszego blaszaka...:)



KONKURS



PYTANIE

CZYJĄ CÓRKĄ JEST RHIANNA PRATCHETT - AUTORKA SCENARIUSZA GRY BEYOND DIVINITY I OPOWIADANIA "DZIECIĘ CHAOSU", KTÓRE ZOSTAŁO DOŁĄCZNE DO PUDEŁKA Z GRĄ?

DO WYGRANIA

DO WYGRANIA 15 SZTUK GRY BEYOND DIVINITY

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

Sponsorem nagród jest firma

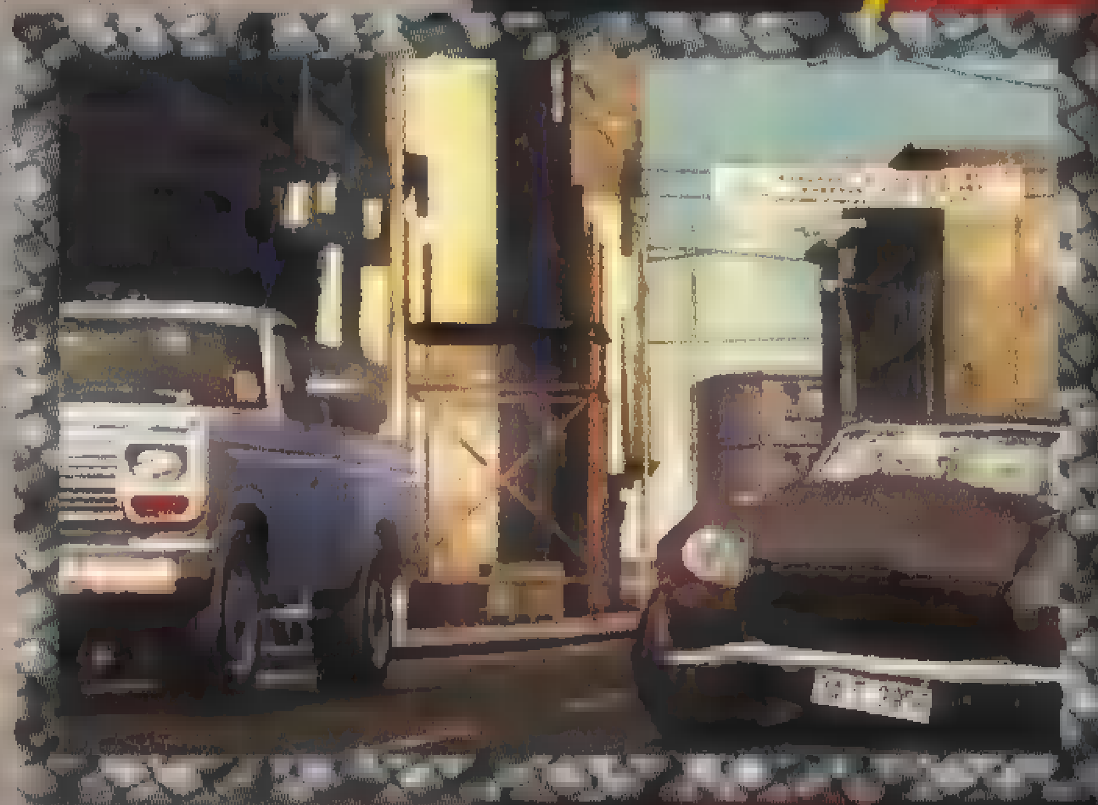
CDPROJEKT

DRIV3R

Nie trzeba proroka, by przewidzieć, że jeżeli dwie części gry sprzedały się w 12 milionach kopii na całym świecie, musi powstać następna. Prace nad Driver 3 (lub, co brzmi bardziej trendy - Driv3r) są już w zasadzie na ukończeniu i lada dzień gra trafi na sklepowe półki w wersjach na PS2 i XBox-a. Gracze pecetowi będą musieli poczekać do września, ale może to i lepiej, bo do tego czasu będą mogli nabrać na Drivera większego apetytu. A jest na co czekać! Z materiałów obficie dostarczanych przez producenta gry, firmę Reflections Interactive wynika niezbicie, że możemy spodziewać się gry jeszcze lepszej niż obie części Drivera razem wzięte. (No może nas trochę poniosło, wszak nie należy zapominać, że czasami marketingowy bełkot nijak się ma do rzeczywistości - vide: Enter The Matrix). W przypadku Drivera 3 umiarkowany zachwyt wydaje się być jednak na miejscu. Na potrzeby gry, która tym razem rozgrywać się będzie w trzech wielkich miastach (Miami, Nicea i Stambuł) wymodelowano i odwzorowano z najmniejszymi detalami ponad 100.000 budynków (!). Siłą tytułu nadal pozostaną widowiskowe pościgi samochodowe i efektowne kraksy (dostępnych będzie ponad 70 wozów, w tym m.in. sportowe cacka, kabriolety, ciężarówki, motocykle, a nawet motorówki). Dojdzie również element doskonale znany graczom GTA czy Mafii - zwiedzanie miasta na piechotę (autorzy obiecują, że w 30% gry trzeba będzie poruszać nogami). Główny bohater, działający pod przykrywką gliniarz Tanner, tym razem wpada na trop niebezpiecznego gangu, zajmującego się przemytem luksusowych fur. Krok po kroku udaje mu się ustalić, dla kogo kradzione są wozy, ale za każdym razem, gdy wydaje się, że Tanner jest już bliski ostatecznego rozwiązania zagadki, akcja skręca w najbardziej nieoczekiwanym kierunku. Do dyspozycji Tannera oddano 8 narzędzi zagłady (od zwykłych pistoletów, poprzez karabiny maszynowe, na ręcznej wyrzutni rakiet skończywszy), a dodatkowo, aby uprzyjemnić grę, zrealizowano ponad 30 sekwencji filmowych, nad którymi pracowali specjaliści z firmy samego Ridleya Scotta (m.in. "Obcy", "Gladiator"). Tak, tak, Driver 3 w zamierzeniach twórców przypominać ma bowiem bardziej hollywoodzkie filmowe hity (np. "Bullitt", "Francuski łącznik" czy "Ronin") niż to co do tej pory widzieliśmy w grach. W czasie zabawy na każdym kroku czekać nas będą dynamiczne wyzwania takie jak: jazda slalomem pomiędzy palmami od-



dzielającymi dwa pasy szybkiego ruchu, karkołomne wyczyny na autostradach przypominające te z "Matrixa", przejażdżki po chodnikach i kawiarnianych ogródkach, czy jazda na jednym kole motocykla wąskimi uliczkami Miami. Cieszyć oko w czasie tych emocjonujących pościgów i samochodowych popisów będzie nie tylko grafika otoczenia (złożone systemy cieniowania, zmienność pór dnia i warunków atmosferycznych), ale może przede wszystkim realistyczny system zniszczeń samochodów. Autorzy obiecują, że takich wgnieceń i porysowań karoserii, fruwających w powietrzu lusterek czy zderzaków oraz tłukących się szyb jeszcze nie widzieliśmy. Dodatkowo zaimplementowany w grze, a znany z pierwszej części gry tryb Director Mode został poszerzony o funkcję slow motion. Oznacza to tyle, że efektowne akcje będzie można oglądać w zwolnionym tempie, po to, aby nasycić oczy szczegółami i niesamowitymi efektami. Poza składającą się z 30 epizodów kampanią na gracza czeka również rozgrywka w trybach Take A Ride (dowolna jazda po wszystkich trzech miastach) oraz Driving Games (minigierki, w których chodzi o zręczność i celne oko). Aby jeszcze bardziej podnieść wam poziom adrenaliny warto wspomnieć, że w oryginalnej wersji głosów w grze użyczyli m.in. Michael Madsen, Mickey Rourke, Michelle Rodriguez i Iggy Pop a przybliżone koszty, jakimi zamknie się produkcja Drivera 3 przekroczą, według szacunków specjalistów, 65 milionów dolarów. Jest zatem na co czekać.



PREMIERA	Wrzesień
CENA	129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Atari
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERENT	www.driv3r.com





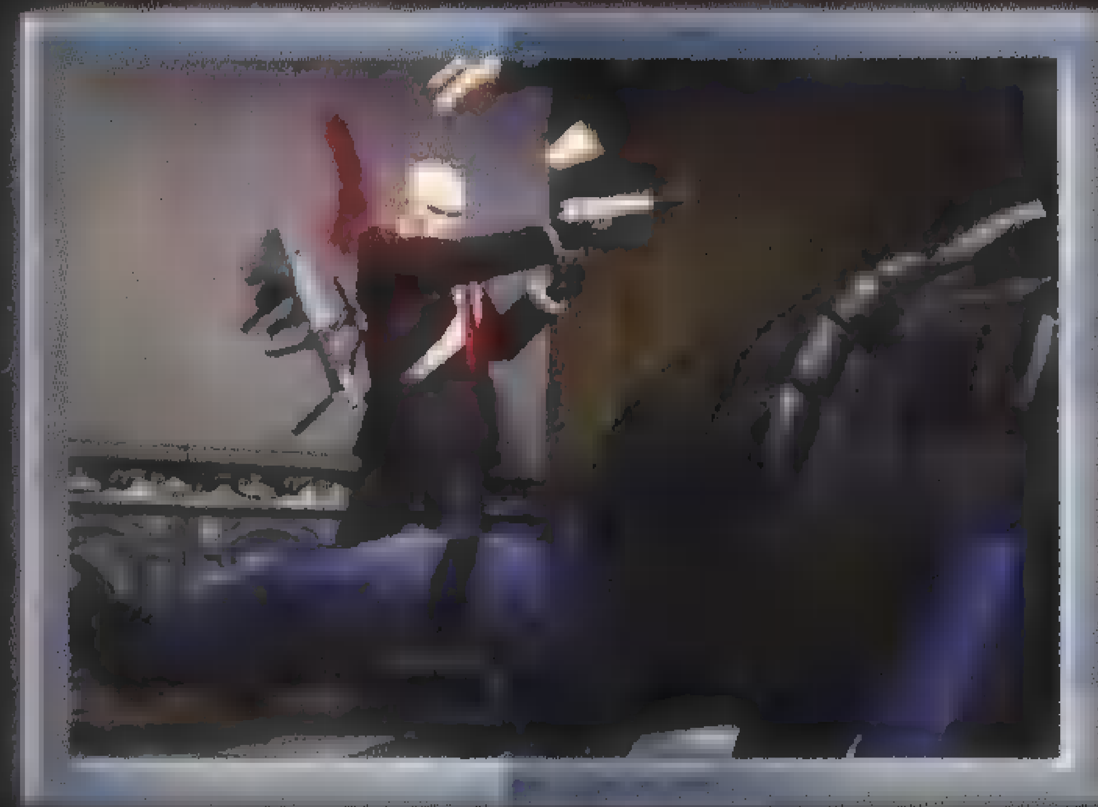



To wszystko
nasza wina
samce i samiczki
od poniedziałku
do czwartku po 17.00
www.mtv.pl

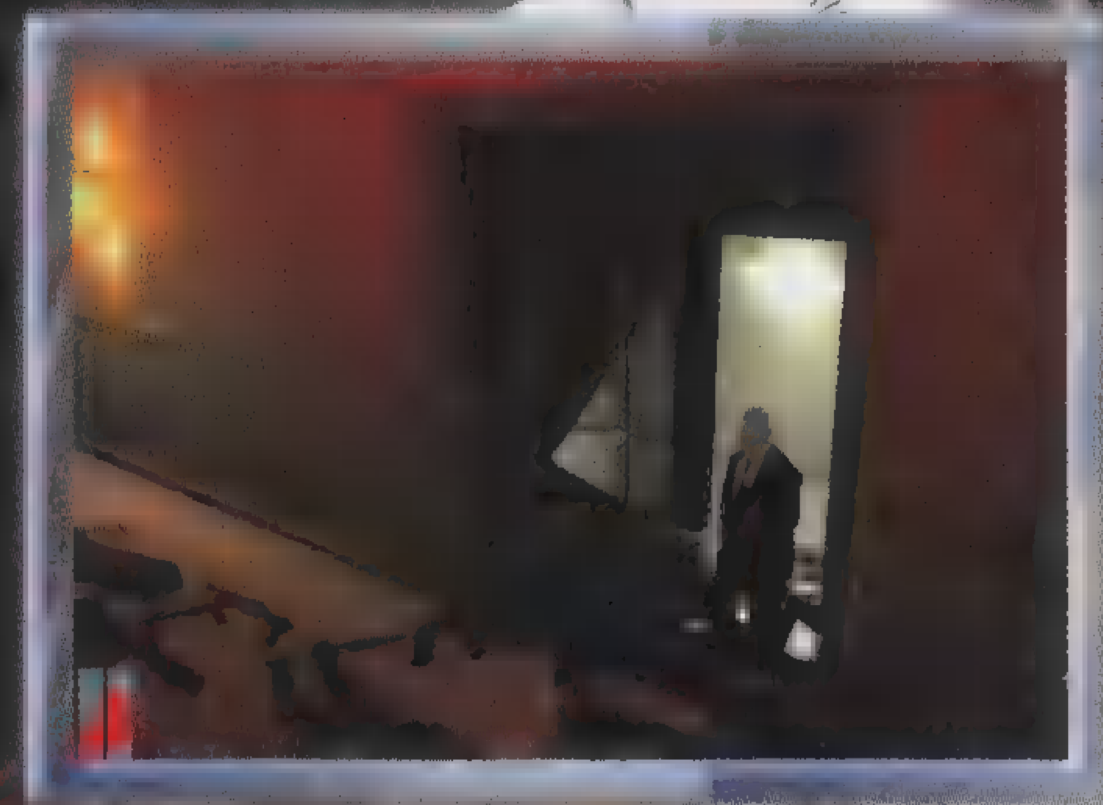
HITM
CO

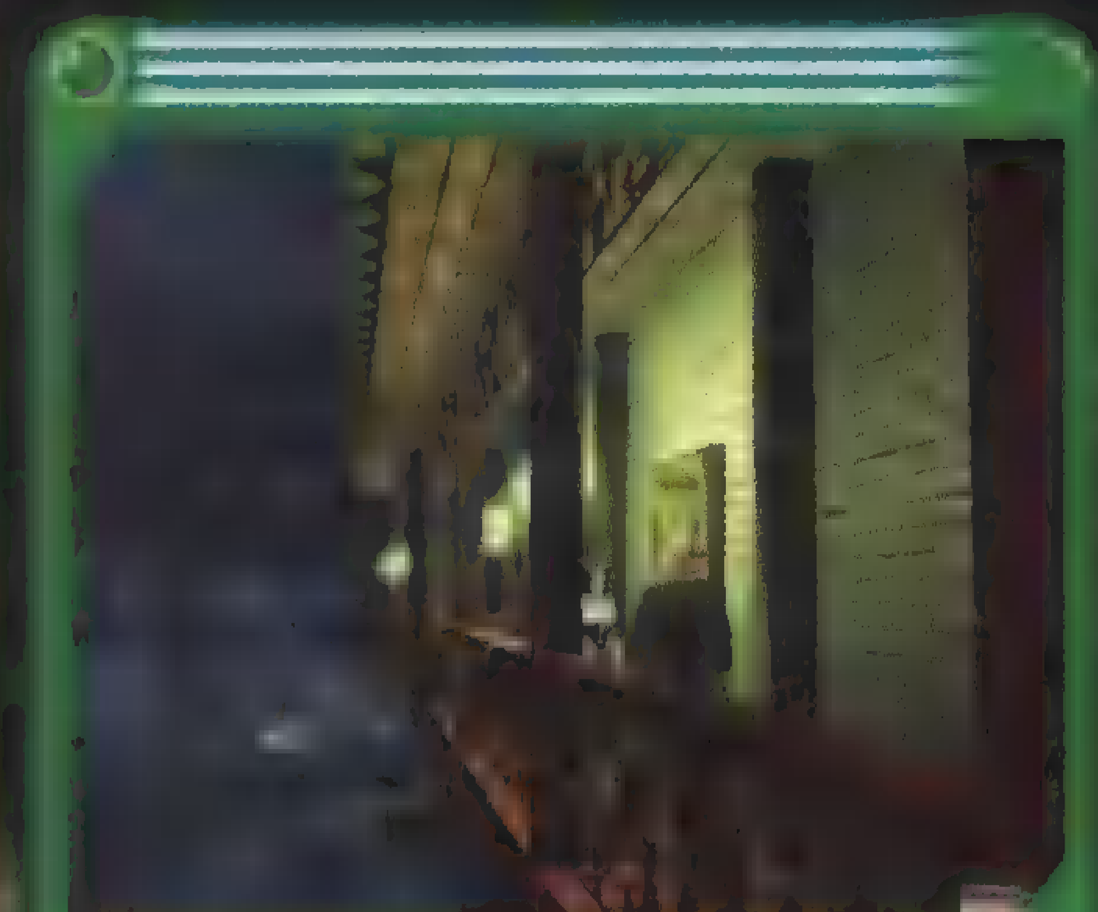
W rzeczywistości Płatny Morderca nie istnieje. Jest iluzją, czymś, czego jego ofiary nie mogą ani dostrzec, ani dotknąć. Generalnie rzecz ujmując, gry akcji ■ rodzaju FPS i TPP możemy podzielić na dwie główne kategorie: Pierwsza z nich to rodzina gier, w których rozgrywka polega na bezmyślnym "lataniu" po mniej lub bardziej wymyślnych planszach i likwidowaniu wszystkiego co się rusza, lub poruszyć się może... Druga kategoria to gry zdecydowanie bardziej ambitne, które mają do zaoferowania znacznie więcej niż ładna grafika, czy zabijanie 'wroga' na skalę przemysłową. Gry z tej kategorii wymagają od nas czegoś więcej niż błyskawicznego refleksu, a pomyślne ukończenie kolejnych plansz wcale nie wiąże się z coraz głębszym popadaniem w rutynę. Przeciwnie - zaskakują nas różnorodnością poszczególnych misji, wciągającą i przemyślaną fabułą, ■ przede wszystkim zmuszają do wykorzystania sprytu i intelektu.

Do przedstawicieli drugiej ■ tych kategorii niewątpliwie należą gry z doskonałej serii "Hitman". 21 kwietnia (a w Polsce 12 maja) seria ta powiększyła się o kolejny, trzeci ■ kolei (po "Codename 47" i "Silent Assassin") tytuł. Hitman: Contracts, bo taki tytuł nosi najnowsza produkcja duńskiej firmy IO Interactive, oferuje nam kolejną porcję "przygód" płatnego mordercy znanego pod pseudonimem (Agent) 47. Akcja gry rozpoczyna się w pokoju jednego z paryskich hoteli, do którego właśnie powrócił ranny podczas wykonywania swojego ostatniego zadania #47. Krwawiącego, skrajnie wyczerpanego i na wpół przytomnego "Agenta" zaczynają nawiedzać halucynacje i wspomnienia... Wspomnienia, które zabierają go ■ powrotem do miejsc pobytu jego największych przeciwników, a podświadomość ilustruje obraz tego, co uczyniło go tak bezwzględnym i tak skutecznym... Fabuła trzeciej części Hitman'a jest nadzwyczaj mroczna, czasami wręcz psychodeliczna. Wiele scen gry nawiązuje do wspomnień głównego bohatera, dzięki czemu wraz z rozwojem fabuły będziemy coraz lepiej poznawać jego przeszłość. Hitman: Contracts zasługuje również na miano najbardziej krwawej i brutalnej ■ wszystkich części serii. Szeroki asortyment broni (w tym nieodzowna ■ cichej "robocie" garota, kilka typów pistoletów, uzi, AK-74, karabinek snajperski, nóż, mini gun, a nawet łopata i hak rzeźniczy, oraz wiele innych) w połączeniu z kilkoma rodzajami nowych ataków, dają możliwość wykonywania poszczególnych zadań na kilka możliwych sposobów. Gra składa się ■ 12 obszernych misji. Podczas ich wykonywania odwiedzimy m.in.: Rumunię, Budapeszt, Port w Rot-








Efekty świetlne wspaniale podkreślają klimat gry.

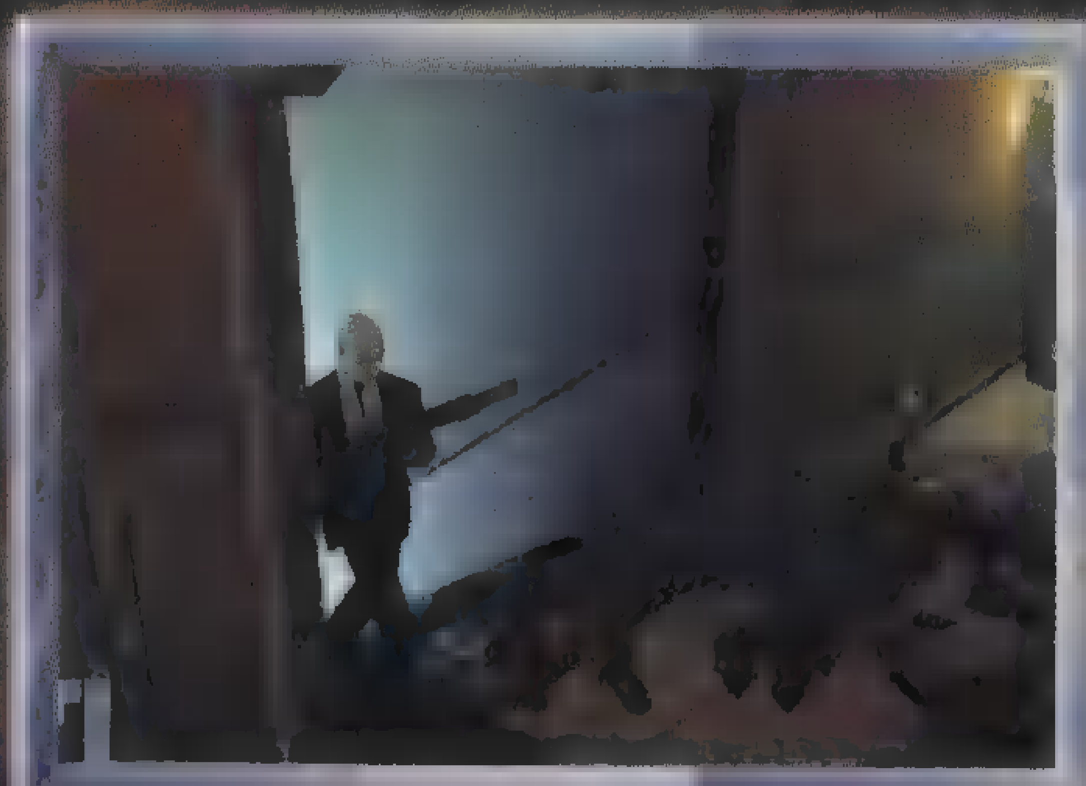
MAN™
NTRACTS

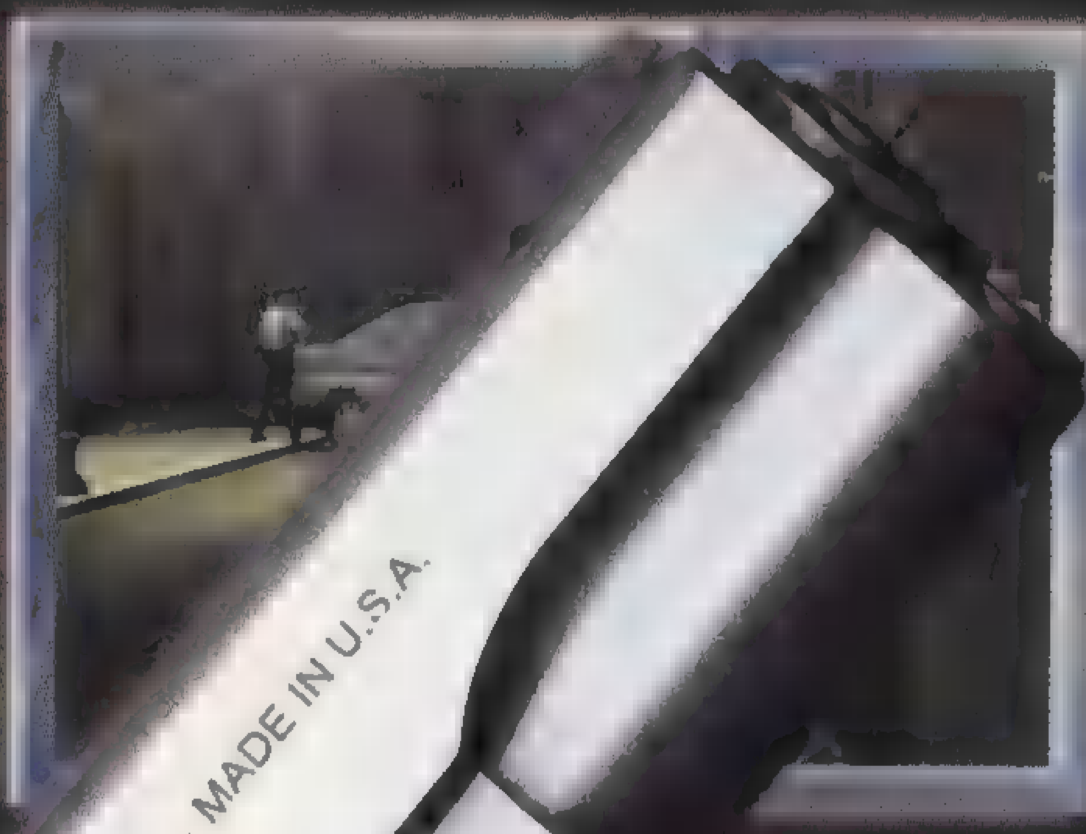




Zdecydowanie najkrwawsza ze wszystkich odsłon Hitmana.





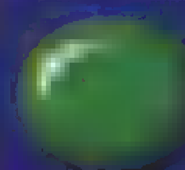


terdamie, Hong Kong i Syberię. W trakcie wykonywania kolejnych zleceń napotkamy w sumie 11 kluczowych postaci. Większość z nich okaże się celem, który musimy wyeliminować. Czasem jednak, sprawy nie będą wyglądały tak klarownie jak byśmy chcieli. Na przykład sprawa Klaasa Tellera, niezależnego detektywa wynajętego przez klienta Agencji (tej, dla której #47 pracuje). Miał on za zadanie wykraść i dostarczyć Agencji pewne zdjęcia, jednak wszelki ślad po nim zaginął. Istnieją dwie teorie na temat ów tajemniczego zaginięcia: albo został złapany, albo przeszedł na stronę wroga. Do nas należy zadanie odkrycia prawdy i powzięcia odpowiednich kroków.

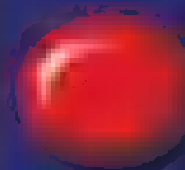
Dzięki zastosowaniu nowego "silnika" graficznego, zarówno pod względem wyglądu jak i pod względem realizmu omawiany tytuł stoi na bardzo wysokim poziomie. Przede wszystkim uwagę przyciągają fantastyczne efekty świetlne oraz wspaniała gra światło-cieni. Autorzy gry położyli także duży nacisk na udoskonalenie sztucznej inteligencji wrogich postaci. Reagują oni teraz na wydawane dźwięki, a nawet na cień rzucany przez naszego bohatera.

Hitman: Contracts jest profesjonalnie zaprojektowaną oraz wykonaną grą, która zapewne nie zawiedzie oczekiwań zarówno miłośników serii, jak i po prostu amatorów dobrej akcji. Polecamy z czystym sumieniem.

PREMIERA	Już jest
CENA	149,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Eidos Interactive
DYSTRYBUCJA PL	Cenege Poland
INTERNET	www.hitmancontracts.com
WYMAGANIA	PIII 800 MHz, 128 MB RAM (Win XP - 256 MB RAM), karta graficzna 32 MB.



Grafika, nowe rodzaje ataków, mroczna i wciągająca fabuła, znacznie więcej rodzajów śmiercionośnych narzędzi, rozbudowane i różnorodne misje.



Dość wysoka cena, brak zmiany trybów (TPP/FPP).

Zdecydowanie najlepsza ze wszystkich części jednej z głośniejszych gier akcji ostatnich lat.



TOCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR



Wydana dwa lata temu „Toca" podzieliła graczy na dwa obozy. Jednym tytuł bardzo przypadł do gustu, inni zarzucali mu pewne potknięcia oraz problemy z grywalnością. Najwyraźniej grono zwolenników było wystarczająco duże, by opłacało się zrobić sequel. I oto wreszcie nadjechała „Toca Race Driver 2", na którą tak długo czekali wszyscy fani pierwszej części. Ale w końcu nie ma się co dziwić. Wyścigi robione przez firmę Codemasters, starych wyjadaczy w te klocki muszą wzbudzić dreszcz podniecenia wśród zapalonych miłośników wyścigówek.

Zaczynając jako nieznany i nic nie znaczący koleś staramy się wywalczyć prawa do udziału w największych i najbardziej prestiżowych imprezach, by tam móc zabłysnąć i zdobyć sławę.

Wykonywanie stawianych przed nami zadań (a te są raczej dość standardowe: uzyskać konkretny czasu, zająć wyznaczone miejsce, zwyciężyć w wyścigu) będzie owocowało odblokowywaniem nowych tras i pojazdów. Jednak mimo swojego rozmiaru i dość dużej ilości czasu potrzebnej na ukończenie kariery, tryb ten posiada pewną wadę. Stopniowo rozwijająca się fabuła (bardzo schematyczna i przewidywalna) w ogóle nie wciąga. Sytuacji nie ratuje nawet jakość licznych przerywników filmowych, w których zaprezentowano całą historię.

„Toca 2" bardzo pozytywnie zaskakuje bogactwem oferowanych opcji i ich różnorodnością. Do wyboru są między innymi: wyścigi sportowych samochodów klasy GT, uliczne wyścigi, Rally, klasyczne wyścigi, Rally Cross, wyścigi na łodzie, DTM oraz kilka innych (w sumie aż 15!!!). Przyznacie sami, twórcy naprawdę odwalili kawał niezłej roboty. Jeżeli idzie o samochody, to na ich brak także nie można narzekać. Gra daje nam do dyspozycji 35 różnych i wspaniałych aut, będących marzeniem każdego prawdziwego mężczyzny. Wśród nich znajdują się takie perełki jak np. Nissan Skyline GT-R, Jaguar XKR, Ford GT, czy pojazd słynnego agenta 007 - Aston Martin DB5. Powyższe cacka będzie można wypróbować na 48 starannie dopracowanych trasach. Większość z nich jest bardzo dokładnym odwzorowaniem rzeczywiście istniejących dróg, na które wykupiono licencje. Podsumowując wszystko, co zostało wyżej powiedziane: „Toca 2"" oznacza dla miłośników wyścigów wiele wyjętych z życiorysu godzin.



System zniszczeń samochodu pokazuje profesjonalizm z jakim Codemasters podchodzi do robienia gier.

Nie od dziś wiadomo, że diabeł tkwi w szczegółach. Jednym z elementów decydujących o mistrzostwie Codemasters w robieniu tego typu gier jest doskonale opracowany system zniszczeń oraz zużywania się pojazdu. Tutaj uszkodzenia wehikułu dotyczą 5 głównych stref jakimi są: silnik, skrzynia biegów, zawieszenie, opony i system kierowniczy.

O realistycznej fizyce jazdy nie można powiedzieć złego słowa. Samochody reagują w konkretnych sytuacjach tak jak powinny to robić. Natomiast ze względu na zróżnicowanie technicznych parametrów każdy wehikuł prowadzi się inaczej. To






Gra definitywnie nie należy do łatwych i prostych, ale to dodatkowo wydłuża czas zabawy.

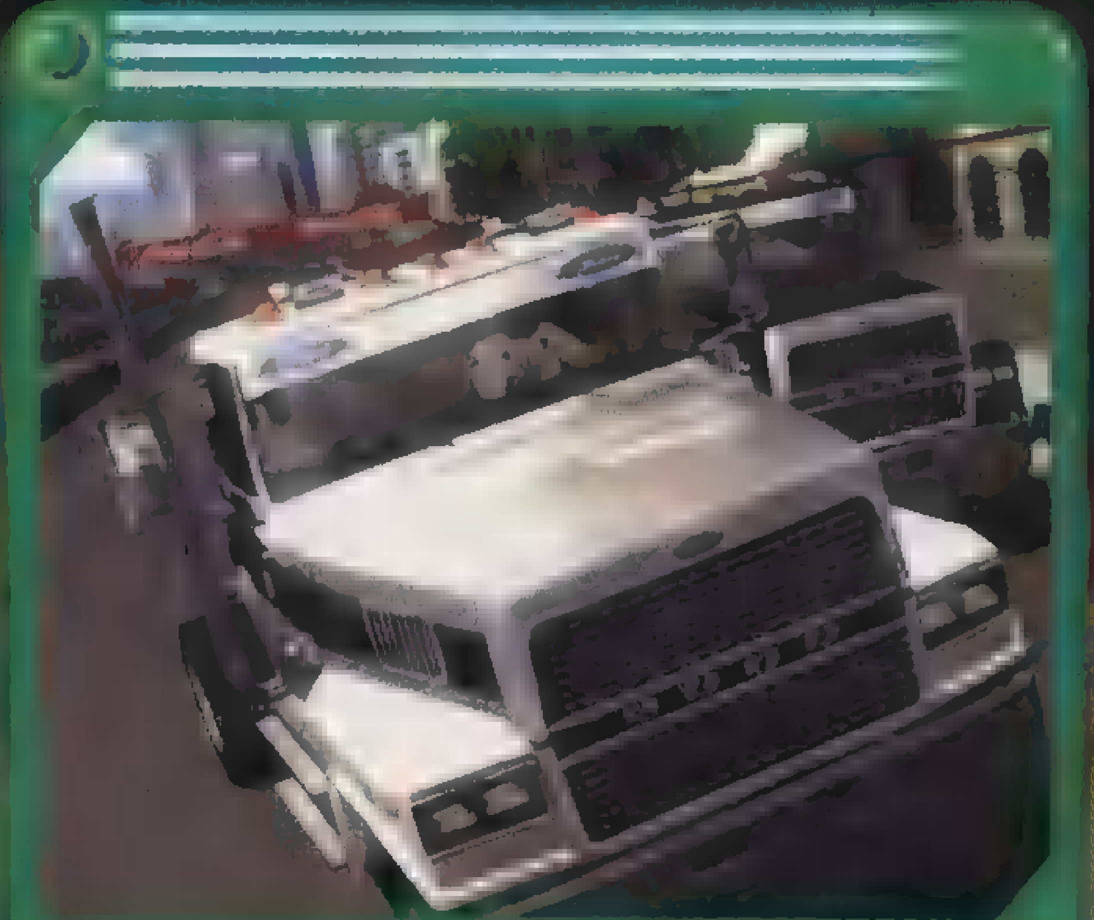
jak bardzo dopracowany został system prowadzenia pojazdów można odczuć zwłaszcza jeżeli jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami kierownicy lub dobrego pada z dual shockiem. Oczywiście stworzenie czegoś takiego jak super realistyczna gra wyścigowa wiązałoby się z koniecznością ogromnego wywindowania poziomu trudności. Dlatego należy być w miarę wyrozumiałym dla zdarzających się czasami poważniejszych kraks, z których samochód wbrew zdrowemu rozsądkowi wychodzi bez większych uszkodzeń.

Patrząc na screeny zamieszczone obok na pewno nikt nie będzie mógł powiedzieć, że gra wygląda kiepsko. Dbałość o najdrobniejszy szczegół, pietyzm z jakim graficy przygotowali każdy samochód budzi naprawdę duże uznanie dla ich kunsztu. Nie ma co się dziwić, w końcu pojazdy to główni bohaterowie tego przedstawienia. Ale nie tylko wehikuły wywołują pozytywne odczucia. Wygląd wszystkich tras wyścigowych stoi na wysokim poziomie, a refleksy świecącego słońca wręcz powalają na kolana. Całość tej wizualnej uczty jaką serwuje nam „Toca 2" uzupełnia oprawa dźwiękowa stojąca na podobnym poziomie. Teoretycznie wzrok jest najważniejszym zmysłem i to on rejestruje najwięcej zmian. Jednak podczas wyścigu nie raz zdarza się, najpierw usłyszeć, a dopiero po chwili zobaczyć, że coś jest nie tak z samochodem. Muzyka umilająca zabawę została dobrze dobrana i spełnia swoje zadanie w 100 procentach.

Czas na końcowe uwagi. „Toca 2" to definitywnie jedna z lepszych wyścigówek obecnie dostępnych na rynku. Co prawda twórcy nie ustrzegli się pewnych błędów, ale generalnie nie powinniśmy narzekać. Zamiast tego należy raczej modlić się, żeby wszystkie gry oferowały takie bogactwo opcji i wymagały tak wiele czasu do ukończenia.






Ogromna różnorodność trybów gry gwarantuje długie godziny dobrej zabawy.











PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Codemasters
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.info/samochody
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Grafika, bardzo dużo tras, samochodów i aż 15 różnorodnych trybów gry!!!

Kiepska fabuła, dość wysoki poziom trudności, nieprawdopodobne kraksy.

Gorąco polecamy wszystkim zapalonym miłośnikom gier wyścigowych.



KONKURS

HITMAN
CONTRACTS

"GDY ZABIJASZ DLA PIENIĘDZY NIE MA ŻADNYCH ZASAD"

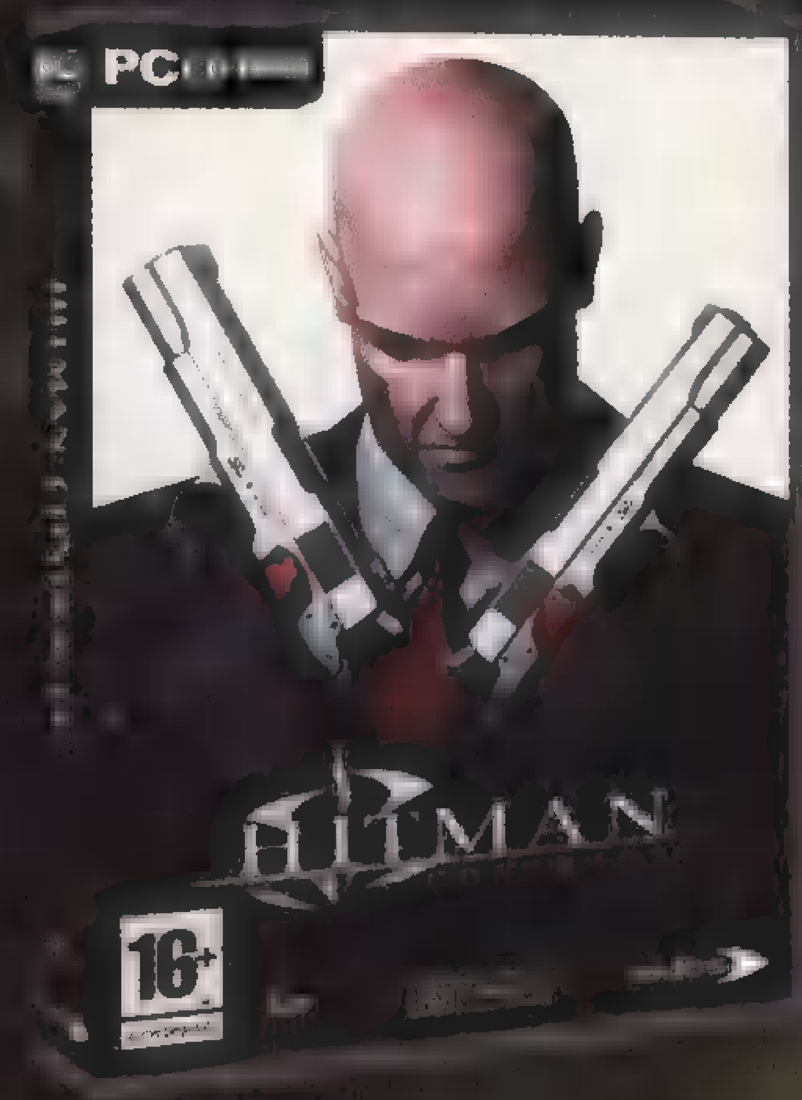
PSYCHOLOGIA PŁATNYCH ZABÓJCÓW

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

Sponsorem nagród jest firma







[illegible]

KTÓRĄ CZĘŚCIĄ Z SERII JEST HITMAN: CONTRACTS ??

DO [illegible]

10 SZTUK GRY HITMAN: CONTRACTS + 10 KOSZULEK Z GRY HITMAN: CONTRACTS

KONKURS

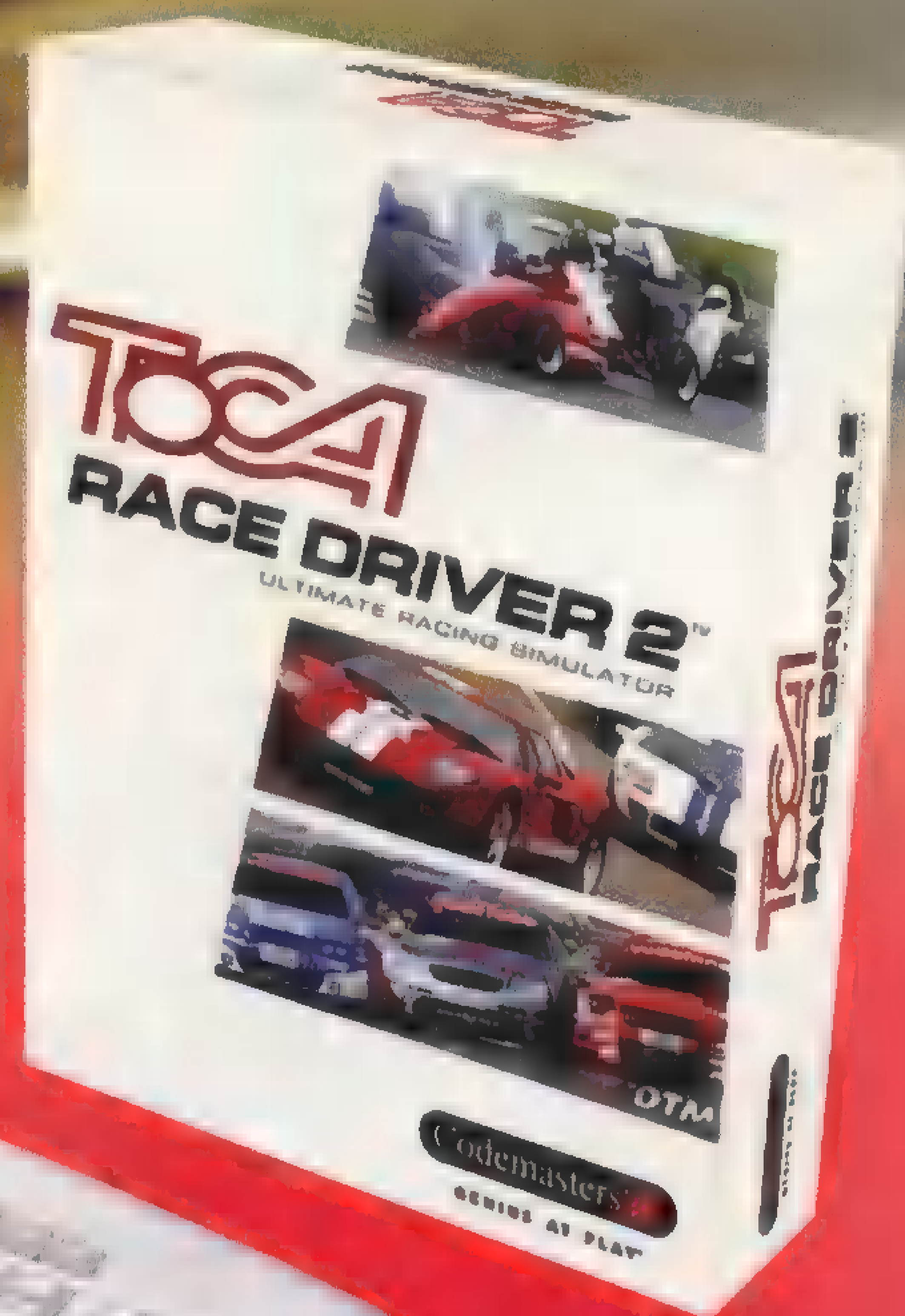


PYTANIE

WYMIEŃ 3 INNE GRY SAMOCHODOWE WYDANE PRZEZ CODEMASTERS

DO WYGRANIA

15 SZTUK GRY TOCA RACE DRIVER 2 + KLAWIATURA I MYSZ BEZPRZEWODOWA FIRMY LOGITECH





Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

Sponsorem nagród są firmy



CDPROJEKT

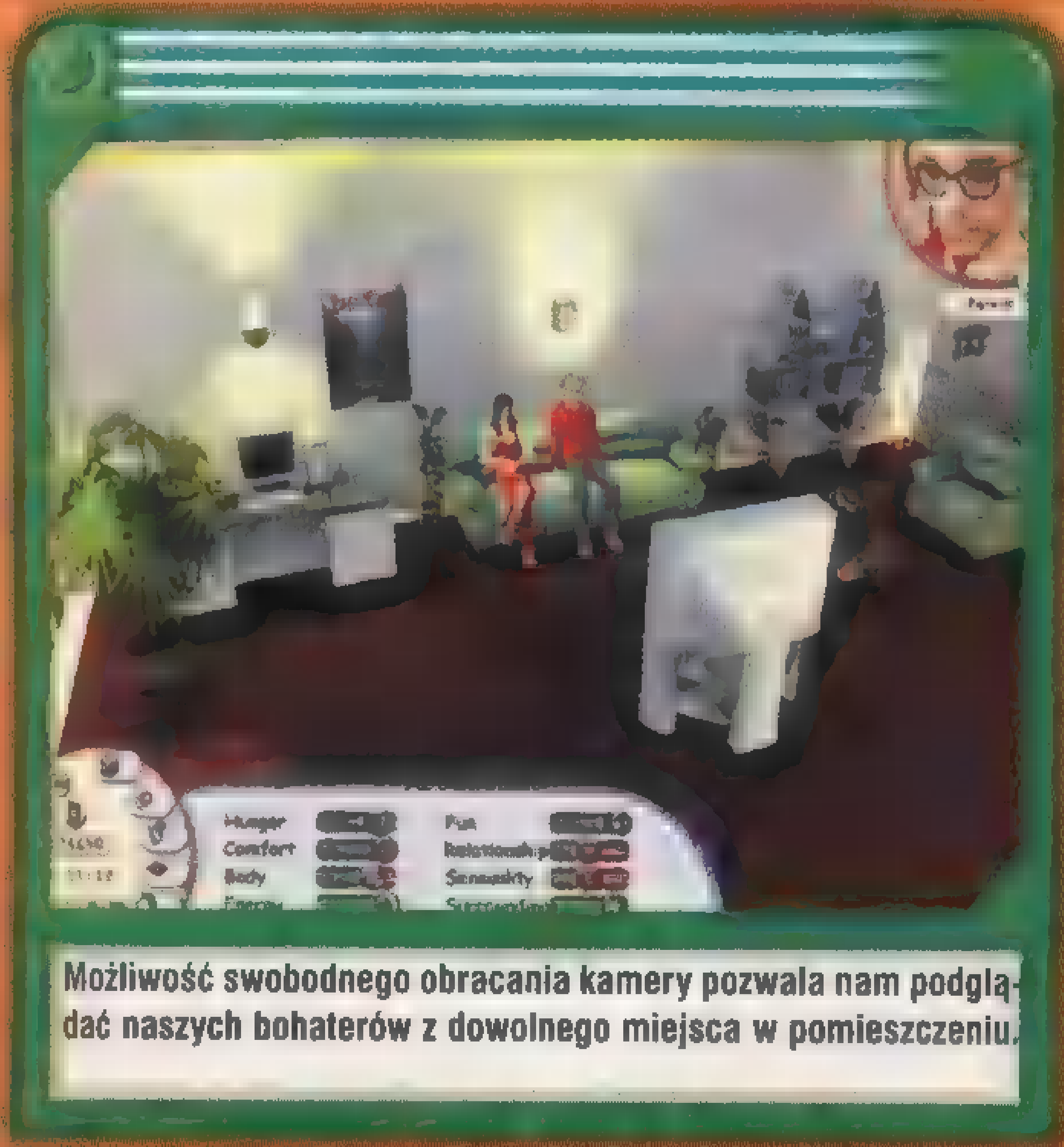


Dotychczas na rynku ukazały się dwa tzw. "symulatory życia ludzi". Mowa oczywiście o kultowych już Simsach, których szał ogarnął miliony ludzi na całym świecie, oraz Partnerach (The Partners), czyli próbie rozwinięcia idei The Sims, która niestety przeszła bez większego echa. Więc, jak dotąd, The Sims nie musiało obawiać się żadnej konkurencji. Teraz sytuacja ta może ulec zmianie, bowiem w maju na rynku ukazała się gra stworzona ■ niemieckiej firmie Rotobee, zatytułowana Singles - Flirt Up Your Life. Podczas gdy wspomniana The Partners była 'nieśmiałą', (na swój sposób subtelną) próbą naśladowania Simsów, Singles jest produkcją, która z tego doskonałego tytułu czerpie garściami. Już na pierwszy rzut oka widać olbrzymie podobieństwo łączące oba te tytuły. Konstrukcja Singles, idea, a nawet interfejs i poszczególne opcje wydają się niemal identyczne. Z drugiej strony, gierka ta opowiada zupełnie inną 'historię', ■ świetna, trójwymiarowa grafika i możliwość swobodnego poruszania kamerą sprawia, że klimat gry wydaje się bardziej kameralny, a my dosłownie uczestniczymy ■ życiu dwojga ludzi.

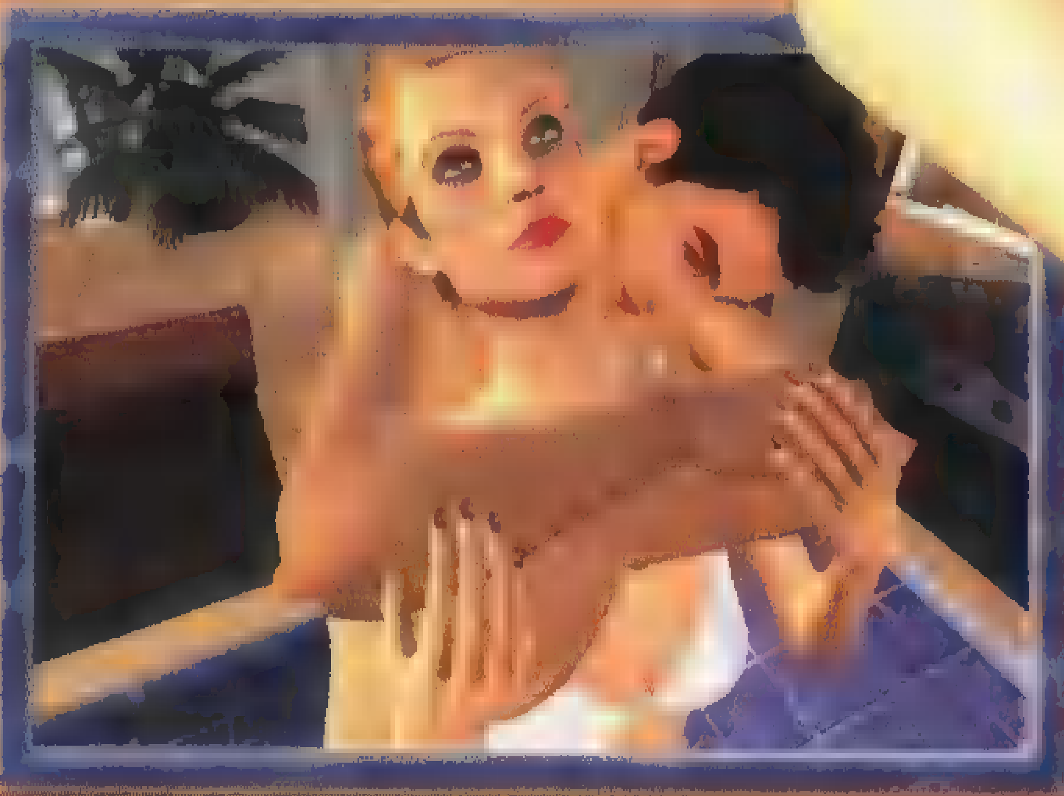
Gra Standardowa, czyli główny tryb rozgrywki Singles, opowiada historię Mike'a i Lindy, dwojga młodych ludzi, którzy wspólnie wynajmują mieszkanie w jednym z europejskich miast. Śmiało można powiedzieć, że gracz wciela się w rolę Kupidyna i ma za zadanie pokierowania wzajemnymi uczuciami dwójki naszych bohaterów. Istnieje tu 5 kierunków rozwoju znajomości: przyjaźń, romans, zmysłowość, zabawa, oraz kłopoty. Tylko od nas zależy jak silnym uczuciem dażyć się będą bohaterowie gry (w każdej chwili, w statystykach możemy sprawdzić jakie uczucie wiąże ich w danym momencie). Szepnięcie kilku ciepłych słówek, rozbawienie, czy przyjacielska rozmowa potrafi zbliżyć, jednak niechlujstwo lub złośliwość może zakończyć się znacznym ochłodzeniem stosunków, ■ nawet awanturą. Oczywiście jednocześnie spada na nas ogromna odpowiedzialność ■ szereg zachowań. Musimy zadbać o ich szeroko pojęte potrzeby. Podobnie jak w Simsach, tak i tutaj samopoczucie naszych podopiecznych zależy od utrzymania ich Potrzeb na wysokim poziomie. Za ogólne samopoczucie odpowiedzialnych jest 8 elementów, przedstawionych pod postacią pasków: Głodu, Komfortu, Energii, Zabawy, Stosunków, Zmysłowości i Otoczenia. Rzecz jasna znalezienie opdpowiedniej pracy również jest bardzo ważne. Pozwoli ona ■ zaoszczędzenie środków potrzebnych do urządzenia mieszkania i co za tym idzie, na podniesienie standartu życia i Komfortu. Szeroka gama elementów wyposażenia domu, jak i jego rozbudowy, podzielona jest na 11 kategorii takich jak: Salon, Kuchnia, Dekoracje, Ogród, Nauka, Sprzęt Elektroniczny, itp.

Każdy bohater gry ma swój odrębny charakter, temperament, gust, oraz całą listę umiejętności, które może rozwijać (m.in.:Kariera, Gotowanie, Sprzątanie, Reperowanie). W trybie Swobodnej Gry (są dwa takie tryby: "Strych", oraz zablokowana na początku gry "Villa") możemy własnoręcznie dobrać parę, której losami pokierujemy. Istnieje 12 postaci (po 6 dla każdej płci), które są przedstawicielami odrębnych "typów" ludzi. Na przykład: Linda określona jest mianem Wolnego Ducha, Mike zaś jako Podrywacz. Mamy jednak możliwość podjęcia próby połączenia znacznie skrajniejszych charakterów. Wyzwaniem może okazać się próba wzajemnego rozkochania Berry'ego (Przyjaciel Od Serca) i Natashy (Femme Fatale). Możemy również, hmm, powiedzmy: drogą eksperymentu, ulokować pod jednym dachem dwóch samotnych panów, lub dwie panie. Pozwalają na to tryby Rainbow i Pink.

Grafika Singles stoi na bardzo wysokim poziomie. Na tym polu gra znacznie przewyższa (będących źródłem inspiracji) Simsów. Podobnie jak animacja. 36 wariantów mimiki twarzy gwarantuje wierne oddanie nastroju postaci. Oprawa audio natomiast - bardzo podobna; z głośników sączy się neutralna muzyczka, a nasi bohaterowie porozumiewają się niezrozumiałym "językiem". "Sklonowanie" pomysłu gry, która odniosła wielki sukces i wykorzystanie go w nie przemyślanej do końca i źle technicznie wykonanej produkcji budziłoby zapewne niechęć i grymas szyderczego uśmiechu. W tym przypadku jednak jest zupełnie inaczej. Dobry i sprawdzony pomysł został wykorzystany ■ bardzo profesjonalny i ciekawy sposób, dlatego też nie zdziwilibyśmy się gdyby omawiany tytuł odniósłby równie duży sukces jak The Sims.


Możliwość swobodnego obracania kamery pozwala nam podglądać naszych bohaterów z dowolnego miejsca w pomieszczeniu.





gles
up your life!





Pierwsze skojarzenie -"Sims 2"

PREMIERA	Już jest
CENA	89.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Eidos
DYSTRYBUCJA PL	Techland
INTERNET	www.singles.techland.pl
WYMAGANIA	PIII 1GHz, 256MB RAM, karta graficzna 32 MB.

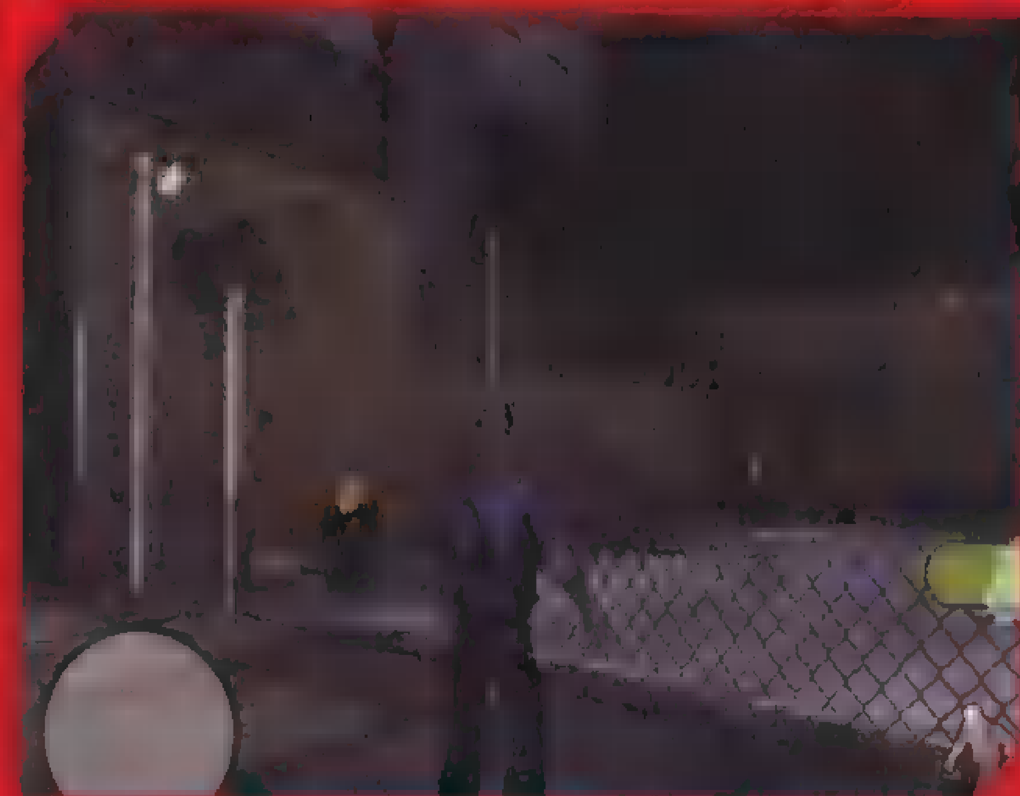
Ładna, trójwymiarowa grafika; ciekawe rozwinięcie idei The Sims; spore możliwości w zakresie rozwoju znajomości pomiędzy dwojgiem ludzi.

Pomysł i sposób rozgrywki niemalże przekalkowany ze słynnych Simsów.

Gra będąca klonem The Sims, jednak stworzona w ciekawy i profesjonalny sposób.



O najnowszej grze firmy Rockstar Games (producenta m.in. Grand Thief Auto) zatytułowanej "Manhunt" głośno było jeszcze zanim ta ukazała się na rynku. Ów rozgłos tytuł ten zawdzięczał dostępnym w Internecie materiałom i licznym zapowiedziom zwiastującym nadejście niewątpliwie oryginalnej w koncepcji, ale niespotykanie brutalnej gry. Oczywiście brutalność (m.in.) w grach video od zawsze była powodem nie kończących się polemik [redacted] temat jej wpływu na odbiorców. Dlatego też, "Manhunt" z miejsca stał się grą skrajnie kontrowersyjną. Program ten od kwietnia dostępny jest na rynku zachodnim, a od maja możemy kupić go [redacted] Polsce. My mieliśmy już okazję przyjrzeć mu się nieco bliżej i uznaliśmy, że warto podzielić się wrażeniami z Wami, drodzy Czytelnicy. Otóż na samym wstępie pragniemy rozwiać wszelkie wątpliwości dotyczące wysokiego stopnia okrucieństwa, [redacted] jakim możecie spotkać się w tej grze. Tak! Rozwiewamy: zarówno fabułę, jak i przebieg akcji, metody zabijania, narzędzia zbrodni i właściwie każdy aspekt tej gry cechuje, delikatnie mówiąc, wyolbrzymione wyobrażenie zapisanego w genach pochodzenia rodzaju ludzkiego (drapieżnik), oraz wyzwolenie drzemiącego instynktu zabójcy spotęgowanego wysoko rozwiniętą wyobraźnią autorów gry... Chyba się zapędziłem... A tak na poważnie... "Manhunt" można by nazwać symulatorem sadysty. Wbrew pozorom jednak, w tej grze nie chodzi o to by [redacted] pośrednictwem piły łańcuchowej "wyciąć" jak największą ilość bezbronnych istot. Jednak po kolei... W Manhunt wcielamy się w goścła o nazwisku Cash, człowieka osądzonego za zbrodnię i skazanego na karę śmierci. Pozornie wyrok został wykonany, jednak po chwili dowiadujemy się, że zamiast zabójczego zastrzyku [redacted] trucizny Cashowi zaaplikowano środek usypiający. James Earl Cash, tak właściwie nazywa się nasz bohater, budzi się w pokoju naszpikowanym kamerami. Po kilku kolejnych chwilach odkrywamy całą prawdę. James dostał drugą szansę. Drugie życie. Jednak w zamian musi wziąć udział w nielegalnym "show". Zostaje wypuszczony w samym środku miasta zwanego Carcer City, w odizolowanym od reszty świata miejscu, w którym aż roi się od mniej lub bardziej psychopatycznych morderców. Rozpoczyna się gra, której stawką jest życie. Oczywiście wszystkie poczynania Jamesa Casha są filmowane


Na początku trudno jest się przyzwyczaić do obrazu niczym w źle dostrojonym telewizorze.

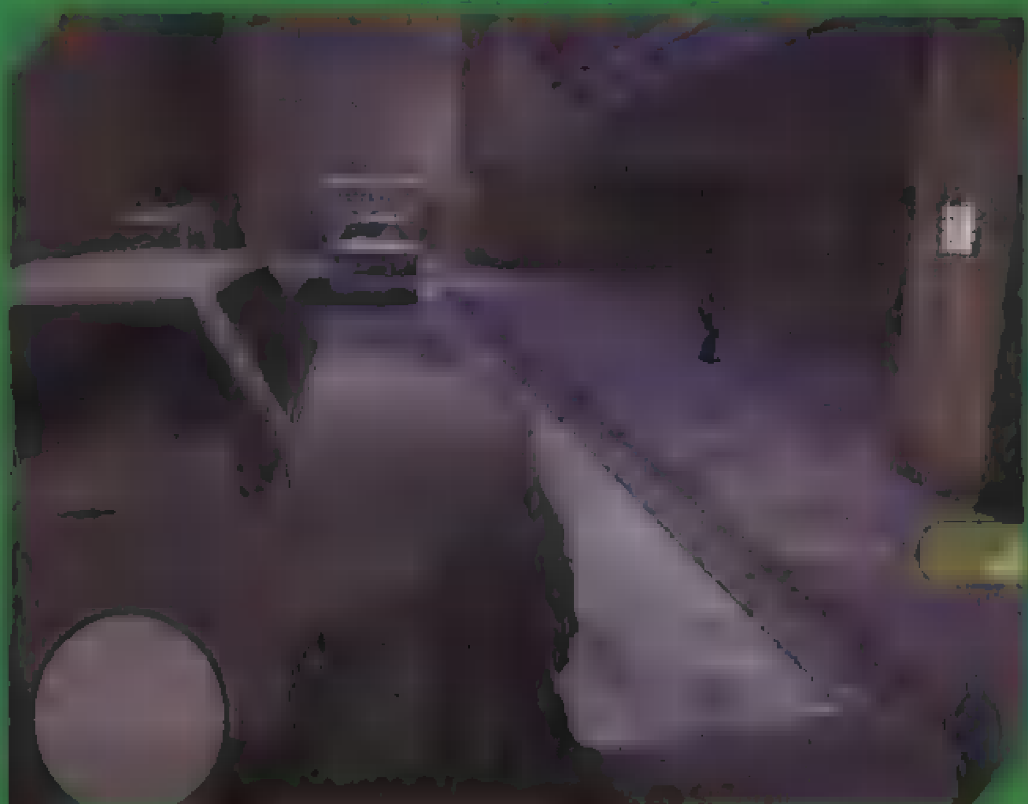






MANHUNT

REC
SAVE



Brawura może tylko zaszkodzić. Ukryjmy się, poczekajmy i zaatakujmy z zaskoczenia. Wtedy szansa na przeżycie wzrośnie.









z ukrytych kamer. Poza oczywistym: zabijaniem by przeżyć, Cash ma swój osobisty cel - dowiedzieć się kto mu to zrobił. Dowiedzieć się kim jest Reżyser tego chorego przedstawienia.

Manhunt jest grą akcji z rodzaju TPP (widok z ■ osoby). Istnieje również możliwość przełączenia się do trybu FPP, jednak w tym wypadku nie możemy się poruszać (jeśli to zrobimy, "kamera" automatycznie powróci do widoku TPP). Możliwość przełączania trybów pomaga jedynie w słuchowym zlokalizowaniu zbliżającego się niebezpieczeństwa, na co pozwala doskonale dopracowany przestrzenny dźwięk. Na ulicach Carcer City wszystko może posłużyć jako broń. W naszym "arsenale" narzędzi zbrodni znajdzie się m.in.: garota, odłamki szkła, plastikowa torba (do duszenia ofiar), cegły, a także kilka rodzajów broni palnej i wiele innych. Sama rozgrywka polega na systemie "hide-and-seek" i daleko jej do dynamicznych akcji typu "Quake". By przeżyć musimy się skradać, kryć w cieniu, lub ciemnych zaułkach, odciągać jednostki od grup, itp.

Grafika Manhunt jest dość specyficzna. W klasycznym tego pojęcia znaczeniu można by powiedzieć, że stoi na wysokim poziomie. Z drugiej strony obraz, który widzimy jest "zaśnieżony" i sprawia wrażenie jakbyśmy wszystko oglądali za pośrednictwem przemysłowej kamery. AI postaci kontrolowanych przez komputer jest stosunkowo wysokie,







dzięki czemu przeżycie w tym okrutnym świecie może stanowić prawdziwe wyzwanie.

Manhunt niewątpliwie jest grą kontrowersyjną i trudno nie myśleć o brutalności, którą ten program ocieka. Jeśli jednak zapomnimy na moment o "złej" esencji to okaże się, że jest to tytuł wysokiej klasy, a rozgrywka potrafi wciągnąć bez reszty.

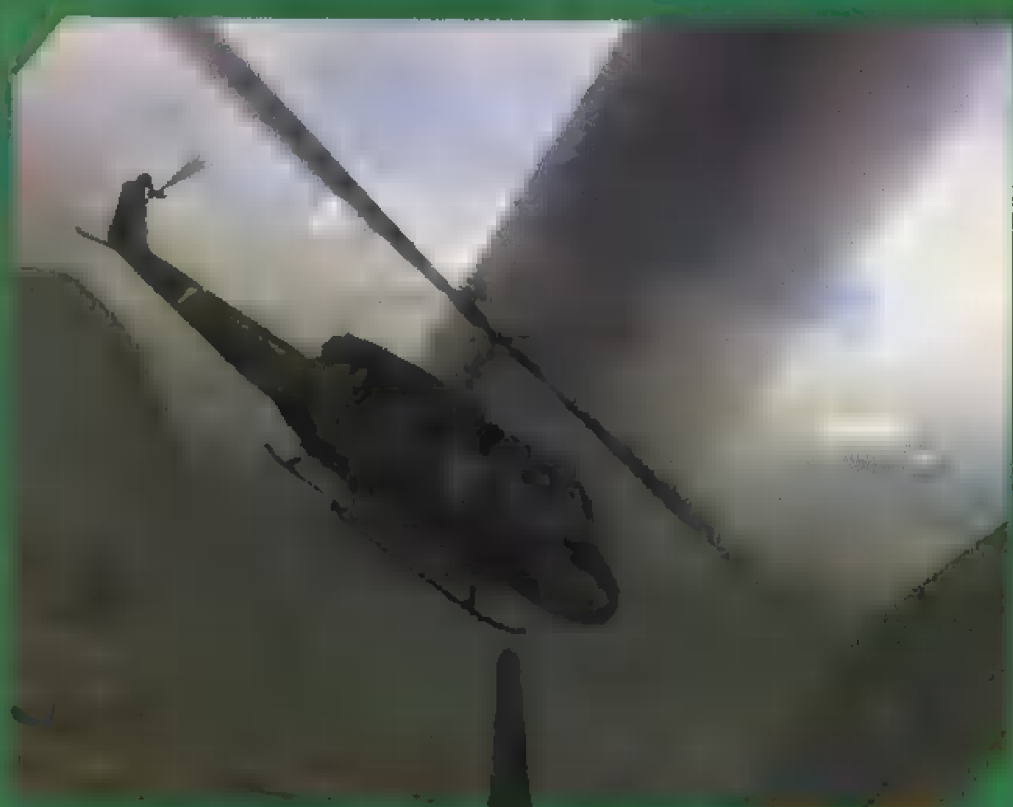
PREMIERA	Już jest
CENA	139,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Take 2 Interactive
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.rockstargames.com/manhunt
WYMAGANIA	PIII 1GHz, 192 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Brutalna, miejscami chora; oryginalny pomysł; wysoka grywalność; doskonały dźwięk 3D

Brutalna, miejscami chora; wysokie wymagania; trudno przyzwyczaić się do specyficznego, "zaśnieżonego" obrazu

Niewątpliwie jeden z najbardziej kontrowersyjnych tytułów ■ historii gier. Gra ciekawa sama ■ sobie, jednak powiedzenie: "polecany ■ czystym sumieniem" może zabrzmieć nieco ironicznie.




W wielu misjach otrzymujemy wsparcie z powietrza, w kilku wspomagają ■ oddziały piechoty, ■ w paru jeździmy ■ pojazdami. Na brak urozmaicenia nie można narzekać!

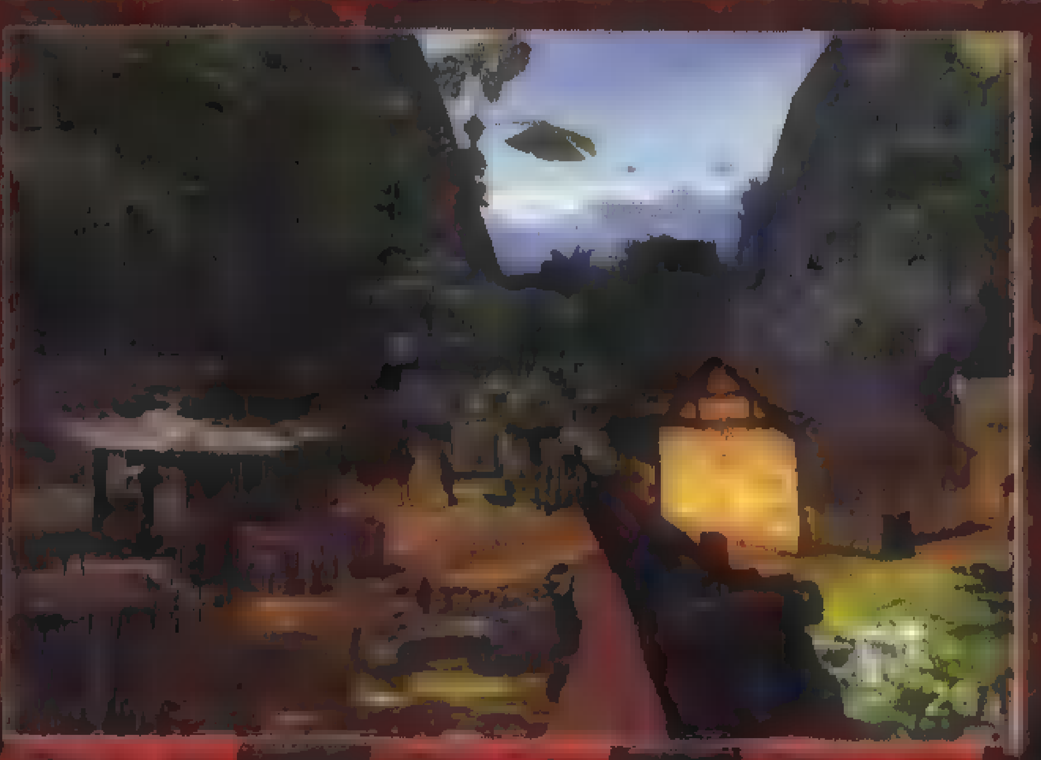
VIETCONG
PURPLE HAZE

Przed ponad rokiem polska rzeczywistość spłatała graczom małego psikusa. Na skutek upadku firmy Play-It, jednego z dystrybutorów, polskich graczy ominęła premiera zacnej giery, jaką okazał się "Vietcong". Na szczęście przysłowie, "co się odwlecze, to nie ucieście"sprawdziło się w tym przypadku i po perturbacjach dostajemy "Vietconga" powiększonego o dodatek "Fist Alpha" w zestawie o swojskim tytule "Purple Haze". Konflikt amerykańsko-wietnamski (1965-73) nie jest chlubnym momentem ■ dziejach amerykańskiej państwowości. Może właśnie dlatego za opracowanie gry o wojnie wietnamskiej wzięło się czeskie studio Illusion Softworks, które znamy z takich hitów jak "Mafia" czy "Hidden & Dangerous". Gra od samego początku zrobiła na nas duże wrażenie i choć potem wytropiliśmy nieliczne błędy, nadal uważamy, że "Vietcong" to silna pozycja, warta swojej ceny. Tylko grać i nie umierać! Akcja gry rozpoczyna się w amerykańskim obozie Nui Pek, położonym kilka mil od kambodżańskiej granicy. Jest 28 czerwca, kiedy do bazy Nui Pek przybywa niejaki Steve R. Hawkins. To ty, akcja dodatku toczy się nieco wcześniej i ma swojego, odrębnego bohatera. Zarówno otwierający grę film, jak i liczne wstawki pomiędzy misjami przygotowano ■ wysokim poziomie. Po bazie możesz poruszać się niemal bez ograniczeń, poznając rozmieszczenie poszczególnych budynków. Gdy po odwiedzeniu swojej kwatery (tutaj będziesz przeglądał przed każdą misją cele, swoje zapiski z dziennika i dokumenty), trafisz już do centrum dowodzenia, poznasz kapitana Samuela Rosenfielda, który przeżył słyną Omaha Beach, ■ teraz dowodzi w Nui Pek (tu uwaga: ten facet ■ wprost koszmarną animacją twarzy!). Odprawy zorganizowane są ■ bardzo widowiskowy sposób. Rosenfield stoi przy mapie, wyjaśnia cele misji, ■ pozostali żołnierze ■ zabawny sposób to komentują, sprzeczają się ze sobą i robią złośliwe uwagi. Właśnie - pozostali żołnierze. Jak się domyślasz, ■ Nui Pek nie przebywasz sam, ■ co więcej, podczas misji będziesz dowodził niewielkim oddziałem. W jego skład wchodzą zazwyczaj: Crocker (lekarz), Deford (radiowiec), Bronson (inżynier), Hornster (strzelec) oraz Le Duy Nhut (zwiadowca). Każdy z nich w czasie walki może służyć ci pomocą, podać naboje, uleczyć czy połączyć z dowództwem. Najużyteczniejszy jest zwiadowca, bez którego przepadłbyś ■ zielnych tropikach (mapa bowiem jest raczej niepraktyczna). Całym oddziałem gracz może rzecz jasna dowodzić. Do jego dyspozycji oddane zostały podstawowe komendy (atak, ogień wsparcia, zwiad itp.), ale uczciwie należy powiedzieć, że podwładni nie za bardzo słuchają rozkazów. W większości przypadków rozlążą się bezładnie i sami otwierają ogień, choć nie jest to wskazane. Szkoda, że ten element zabawy autorom nie wyszedł. W ostateczności każdego żołnierza trzeba przywoływać do siebie pojedynczo... Znakomicie sprawdza się natomiast arsenał dostępnych broni, wśród których znajdziemy większość zabawek amerykańskich tamtego okresu (np. Thomson M1, Remington 870, Winchester 70, M-16, M60 itp.), ■ także broń, z której korzystały oddziały Vietcongu (np. Tokarev, Makarov, PPS-43, SKS Simonow itp.) Wszystkich jest grubo ponad dwadzieścia, każda ma fajne, animowane sekwencje ładowania, ■ gdy dodać do tego fakt, że nosić możemy ■ danym momencie jedną broń krótkiego zasięgu i jedną długiego - robi się naprawdę kolorowo. Ponadto w czasie walki możemy podnosić broń i magazynki wrogów, co często okazuje się ostatecznością ratującą naszą skórę (amunicja szybko się kończy!). Charlie strzelają bowiem zdumiewająco celnie i bardzo często stosują zmyślne zwody, aby uniknąć naszego ognia.Tu przechodzimy do kolejnego elementu gry, jakim jest sztuczna inteligencja wrogów. Ta stoi ■ Vietcongu na prawidłowym poziomie, tzn. nie jest ani banalna, ani przesadnie wyśrubowana. Wietnamczycy zmyślnie chowają się za konarami drzew, zmieniają swoje pozycje, starają się ■ podejść ze wszystkich stron i często działają z zaskoczenia. Bardzo ciężko wypatrzyć ich pośród licznych drzew, ■ spowodowane to jest grafiką, na którą składają się w większości rozległe lasy z bujną tropikalną roślinnością, która po prostu skutecznie zasłania widok. Proszę jednak nie myśleć, że to zarzut. Wprost przeciwnie - grafika jest rewelacyjna (widać nawet poszczególne listki na drzewach), a animacje przeskakujących przez krzaki i drzewa wojaków powalają na kolana. Gąszcz roślinności (a także pułapki, które należy rozbroić) powoduje, że po rozległych mapach kampanii (w sumie 20 misji + siedem ■ dodatku) poruszamy się wolno, aby nie dać się zaskoczyć przeciwnikowi. To w znakomity sposób buduje atmosferę, bo każdy podejrzany ruch w krzakach może okazać się dla nas zdradziecki. Jeśli chodzi o lokacje przyjdzie nam walczyć na górzystych terenach, ■ większości zalesionych, ale nie zabraknie również bagnisk, wąwozów, rzek, wiosek, pól uprawnych, a także wykopanych głęboko pod ziemią tuneli i tajemnych przejść. Jeszcze raz powtórzymy - gra spełnia pokładane ■ niej nadzieje (stąd nasza wysoka ocena), ale autorzy nie ustrzegli się kilku irytujących wpadek. O brzydkich animacjach twarzy i słabej mapie już pisaliśmy. Jest jednak coś znacznie większego kalibru. Oto ■ jednej ■ misji mamy odbić jeńca, który jest zamknięty w niewielkiej klatce, pośrodku małego wietnamskiego obozu. Powoli podchodzimy pod obóz (można biegać, skradać czołgać się), przy pomocy pistoletu z tłumikiem wykańczamy stopniowo śpiących Wietnamczyków i nielicznych wartowników. Uwalniamy jeńca i nie możemy skończyć misji! Dlaczego? Otóż nie zachowaliśmy się tak, jak zaplanowali autorzy. Najpierw powinniśmy podbiec do jednego punktu - zdać raport dowództwu, potem podkraść się do drugiego - kolejny raport, następnie powinniśmy podkraść się w okolice więźnia i zasygnalizować naszym kompanom, aby wysadzili jeden z budynków wiosce i tak dalej i tym podobne. Konkluzja płynąca z tego przykładu jest prosta - część misji ■ grze jest liniowa niczym legendarna Plaża Omaha ■ "Medal of Honor". Do tego nierealistyczny jest fakt, że po zabiciu jednego wartownika, drugi, który widzi trupa nie wszczyna alarmu! Panowie autorzy - o takich sprawach nie wolno zapominać, bo zachwycony gracz w pewnym momencie wybucha pustym śmiechem! Jeżeli jednak komuś nie przeszkadzają błędy, które wytropiliśmy powinien poświęcić trochę czasu na Vietcong. Gra mimo uproszczeń ma jednak odpowiednio budowaną atmosferę, która sprawia, że można przy niej spędzić sporo miłych chwil. Polecamy!



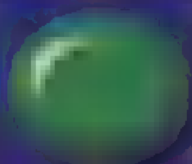


Żółtek upadł i [redacted] leży, a [redacted] tam w Wietnamie [redacted] kamienie w które [redacted] ręce można schować to inna sprawa...

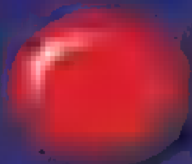




PREMIERA	Już jest
CENA	139.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Gathering
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	WWW.vietcong-game.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16MB.



Grafika (jako całość), ciekawe misje, dużo broni, muzyka i dźwięk



Grafika (czasami), liniowość niektórych misji, klepska mapa

Zawodowa giera wraz z niezłym dodatkiem zrobiona [redacted] profesjonalnym poziomie. Szkoda, że autorzy nie ustrzegli się kilku drobnych usterek.



KONKURS

GŁUPI I GŁUPSZY 2

KIEDY HARRY SPOTKAŁ LLOYDA



PYTANIE

KTO GRAŁ LLOYDA W PIERWSZEJ CZĘŚCI FILMU?

DO WYGRANIA

5 FILMÓW GŁUPI I GŁUPSZY 2 NA DVD!



Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi prosimy nadsyłać na kartkach pocztowych na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa

Sponsorem nagród jest firma Warner.


Gra jest udanym połączeniem elementów symulacyjnych z dużą porcją akcji i walki.

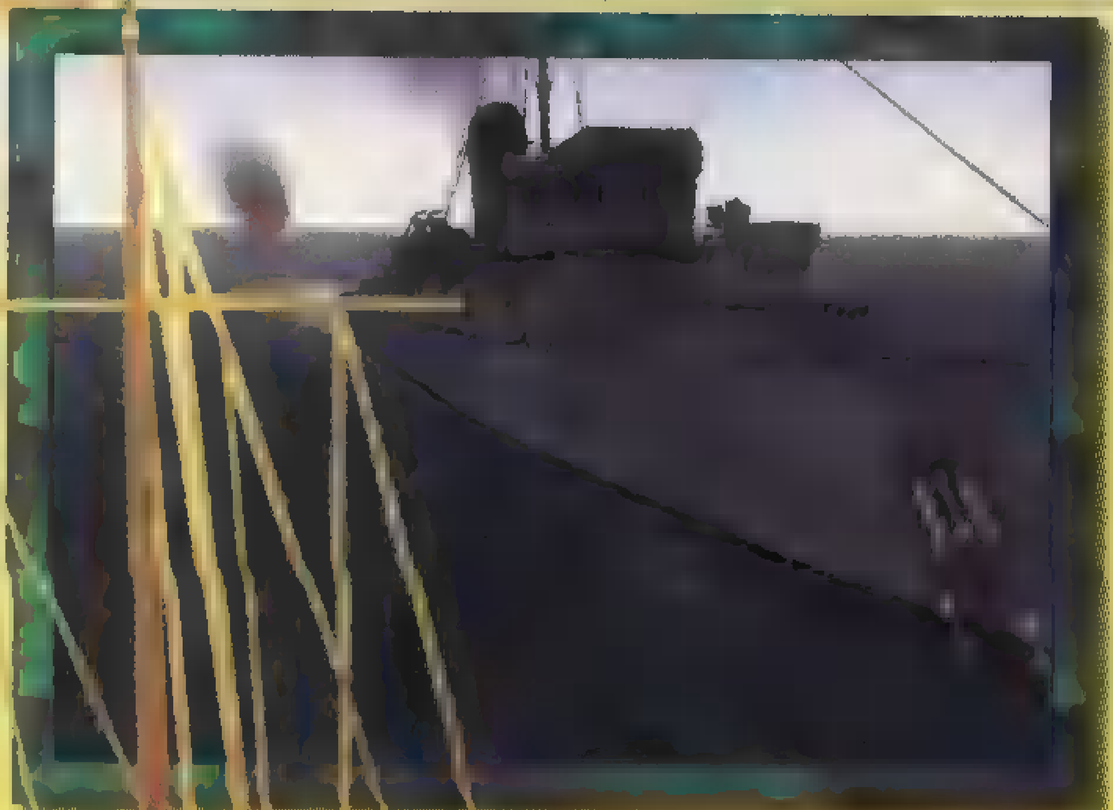




Rozbudowanych i realistycznych symulatorów wojennych takich jak na przykład "B-17 Flying Fortress" czy "Silent Hunter" jest na pececie jak na lekarstwo. Właściwie nie ma w tym nic dziwnego, gdyż są to bardzo specyficzne tytuły, przeznaczone dla wąskiego grona odbiorców. W końcu, w rzeczywistości sterowanie wielkim bombowcem lub łodzią podwodną to nie lada wyzwanie. Choć recenzowana właśnie gra ma wiele wspólnego z powyższymi tytułami, wcale nie należy do tego samego gatunku. Twórcy "Enigmy: RT" postanowili stworzyć produkt przeznaczony dla szerszego grona odbiorców, co w sumie wyszło im całkiem nieźle.

"Rising Tide" to gra wojenna skupiająca się na morskich zmaganiach trzech walczących za sobą stron. Trzech, bo choć mamy 1937 rok, wszystko wygląda zupełnie inaczej niż powinno. Niemcy wygrały Pierwszą Wojnę Światową i zniewoliły prawie całą Europę (łącznie z Wielką Brytanią). Brytyjska Flota Jej Królewskiej Mości operuje teraz na wygnaniu w ścisłym sojuszu z Japonią. Prezydentem USA wcale nie został Roosvelt, ale Truman marzący o światowej dominacji swego kraju. Tak w skrócie wygląda zarys fabularny "Enigmy: RT". Warto pochwalić twórców za oryginalność i dużą inwencję. Alternatywną historie wojny każdy będzie śledził ze znacznie większym zainteresowaniem, niż miałoby to miejsce w przypadku pokazywania prawdziwych zdarzeń doskonale już znanych ze szkoły. Bycie kapitanem to wielki zaszczyt. W grze będziemy mogli wcielić się w taką osobę i objąć we władanie kilka statków - między innymi korwetę, kuter torpedowy, niszczyciela itd. oraz kilka różnych łodzi podwodnych. Do wyboru są 2 tryby gry. Patrole to pojedyncze scenariusze, podczas których zapoznamy się ze wszystkimi jednostkami, przetestujemy je w bitwie, poćwiczymy różne warianty taktyczne itd. Główną atrakcją są oczywiście Kampanie dające szanse opowiedzenia się po każdej z trzech walczących stron. Zadania są raczej dość standardowe. Na pewno nie zabraknie takich atrakcji jak eskortowanie konwoju, polowanie na łodzie podwodne przeciwnika, zatapianie wrogich tankowców, walka z eskadrą bombowców itp. W sumie misji jest wiele, a gra do krótkich nie należy. Niestety większość z nich różni się od siebie po prostu zwiększoną liczbą oponentów.

Jak już wspomnieliśmy "Enigma RT" przeznaczona jest dla szerszego grona odbiorców. Stąd jej charakter - po części symulacja, po części gra arcade. Kierowanie statkami i okrętami podwodnymi zostało znacząco uproszczone i opanowanie kilkudziesięciu procedur nie powinno stanowić zbyt dużego problemu. O skali uproszczeń najlepiej świadczy fakt, że wszystkimi statkami kierujemy za pomocą tego samego interfejsu, który ze zrozumiałych powodów inny jest tylko dla łodzi podwodnych. No i w przeciwieństwie do realistycznych symulatorów wojennych tutaj nie grozi nam nuda. Zapomnijcie o przemierzaniu oceanu przez długie minuty w poszukiwaniu jakiegokolwiek przeciwnika. Tych z reguły jest pod dostatkiem, a czasem

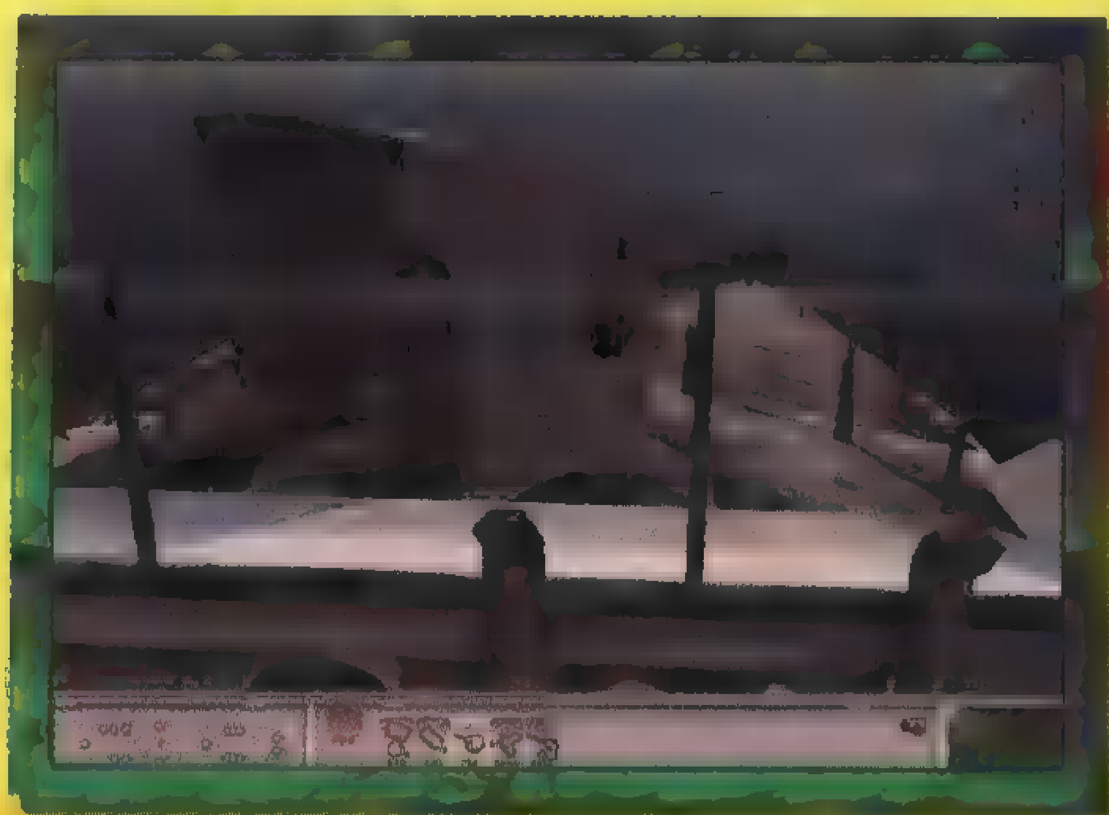






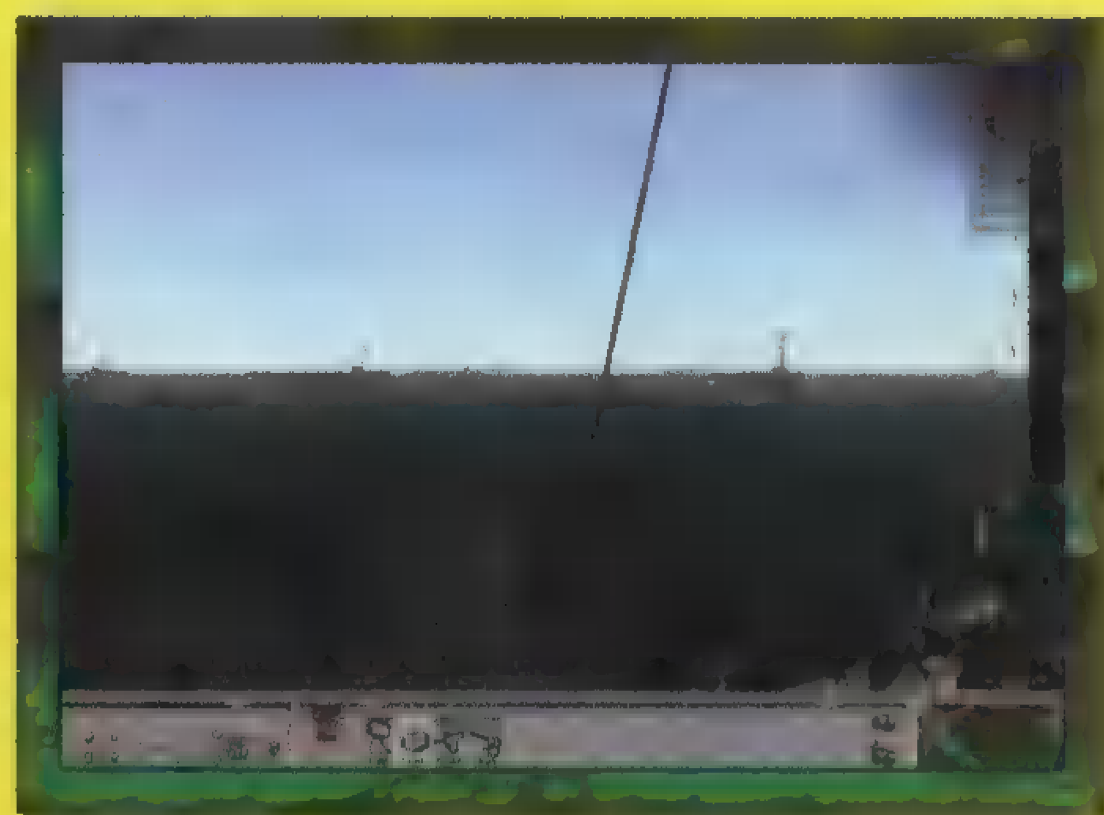

Po otworzeniu pudełka czeka nas miłe niespodzianka - ■ inne gry.

ENIGMA: RISING TIDE

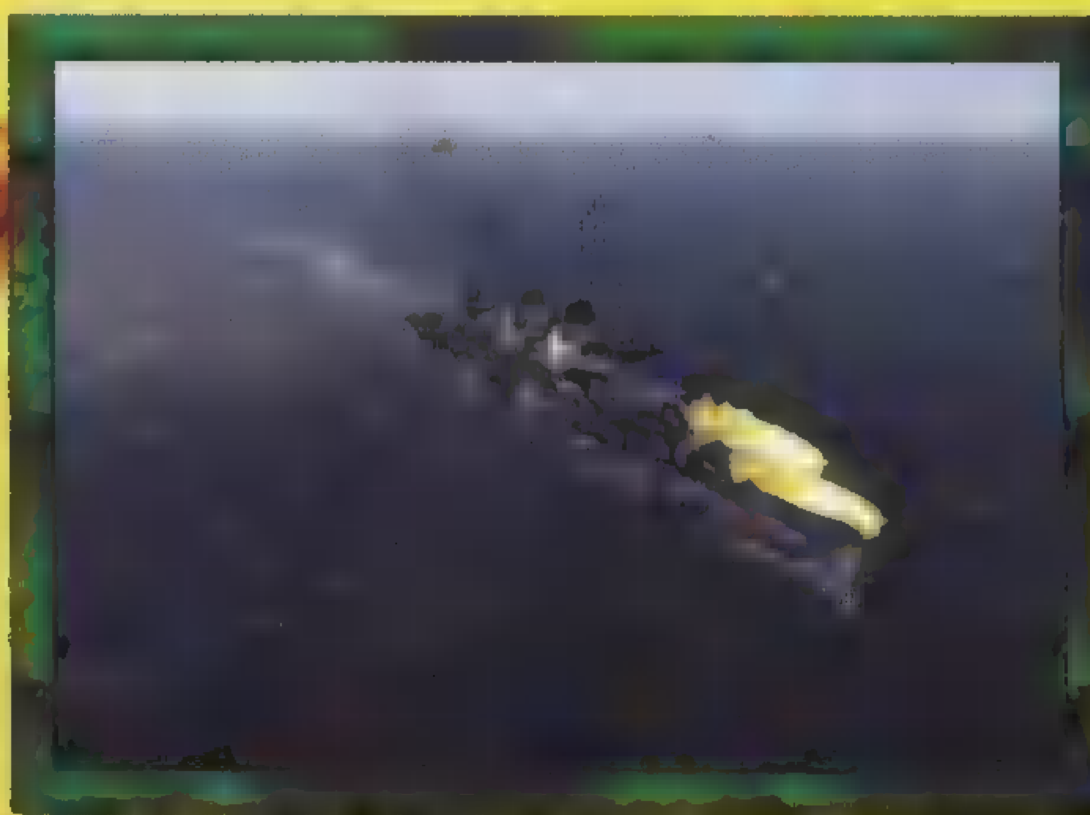




Gra potrafi być bardzo trudna i ciężka, innym znów razem jest zdecydowanie za prosta.











nawet za dużo. Dodatkową atrakcją gry jest możliwość kierowania statkiem poprzez wydawanie komend głosowych. Ale do tego trzeba mieć mikrofon. Niestety rozkazy można wydawać tylko po angielsku i z pewnością trochę czasu zajmie nauka wymawiania ich z odpowiednim akcentem, tak by nie trzeba było powtarzać się po kilka razy. Na szczęście mimo swoich małych potknięć "Enigma: RT" jest pozycją o dużej grywalności. Podczas walk, których jest tu bardzo dużo nie raz trzeba wykazać się dobrym refleksem. Na pewno zawsze znajdzie się coś do roboty. W końcu trzeba obrać odpowiedni kurs, wycelować torpedy, zająć się obsługą karabinu maszynowego itd. Bo choć większość rzeczy można zlecić komputerowi, to i tak zawsze lepiej nadzorować wszystko samemu. Całość okraszona jest przyjemną dla oka grafiką. Statki są ładnie i szczegółowo wymodelowane, a zmienne warunki pogodowe realistycznie odwzorowane. "Enigma: RT" to całkiem niezłe połączenie wojennej symulacji z grą akcji, która zdecydowanie skłania się ku temu drugiemu elementowi. Wszyscy, którzy lubią tematykę wojenną na pewno nie będą zawiedzeni.

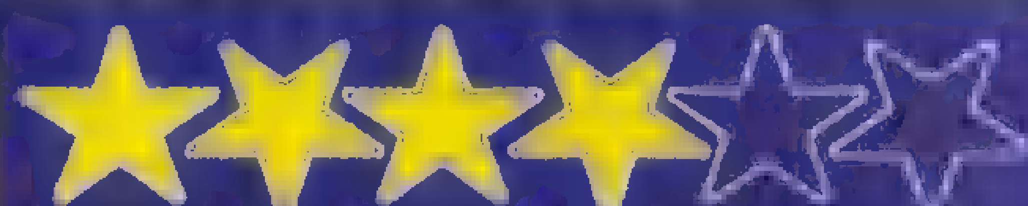


PREMIERA	Już jest
CENA	49,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	GMX Media
DYSTRYBUCJA PL	Play
INTERNET	www.enigma.play.com.pl
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Ciekawa fabuła, przyjazny interfejs, dużo akcji, możliwość wydawania rozkazów głosem.

Momentami za łatwa i za banalna, momentami za trudna i zniechęcająca.

Pozycja obowiązkowa dla miłośników wojennych zmagań.



NEIGHB FROM 1&2

Stara mądrość ludowa mówi: „dobry sąsiad to wielki skarb". Święta prawda. A zły sąsiad? Samo utrapienie i kłopoty. Czasem nawet więcej. Zwłaszcza jeżeli [redacted] przykład weźmiemy dwóch głównych bohaterów gry pod tytułem „Sąsiedzi [redacted] piekła rodem".

Gra ma formę programu reality show. W rzeczywistości nikt nie wpadł jeszcze [redacted] taki pomysł, ale to prawdopodobnie tylko kwestia czasu. W dużym domu zamknięto dwie całkowicie odmienne i konfliktowe osoby Jedną z nich jest Woody (nasze alter ego), mały spryciarz, który nienawidzi swojego sąsiada [redacted] całego serca. Zresztą nie ma [redacted] tym nic dziwnego. Współlokator za każdym razem, gdy tylko zobaczy Woodyego spuszcza mu niemiłosierny łomot. W dodatku sąsiad ma wyjątkowo nie miłą powierzchowność. Od ciągłego picia piwa wygląda jak wieprz, nigdy się nie goli i zawsze chodzi w białym, poplamionym, za małym podkoszulku. W sumie to straszny gbur i naprawdę nie sposób go lubić. Dlatego ku uciesze telewidzów Woody z wielkim zamiłowaniem oddaje się płataniu figli wrogowi. Pierwsza część gry oferuje 17 plansz. Za każdym razem mamy określony limit czasu, a nasze zadanie to osiągnięcie wyznaczonego stopnia zdenerwowania sąsiada. Im bardziej go zezłościmy, tym większy dostaniemy aplauz. Za każde doprowadzenie współlokatora do ataku furii przewidziano dodatkowe punkty oglądalności. Oczywiście nie jest to takie proste, gdyż sąsiad wraz z upływem czasu się uspokaja. Dlatego zawsze należy starannie opracować plan działania. O tym co [redacted] „kochany przyjaciel" zamierza robić dowiadujemy się patrząc na chmurki wyskakujące nad jego podobizną, umieszczoną [redacted] lewym dolnym rogu ekranu. Gdy już poznamy cały, ciągle powtarzający się cykl zajęć współlokatora powinniśmy przeszukać dom. Z pewnością znajdzie się kilka użytecznych przedmiotów, które pomogą wprowadzić w życie nawet najbardziej złośliwe pomysły. Po zgromadzeniu odpowiednich materiałów Woody może przystąpić do działania. Oto mały przykład: współlokator idzie holem do kuchni, ale zanim tam dotrze, zobaczy portret babci wzbogacony o dorysowane flamastrem wąsy i brodę. Zdenerwuje się tym, ale do ataku będzie jeszcze daleko. Z pewnością środek [redacted] przeczyszczenie wsypany do jedzenia da lepsze efekty. Biedak biegnie szybko do łazienki. Wpada do środka i zalicza niezłą wywrotkę poślizgnąwszy się na „przypadkowo" upuszczonej kostce mydła. Podnosi się czerwony ze złości i spostrzega kibel zatkany papierem toaletowym. Nie wytrzymuje, dostaje ataku furii, publiczność się cieszy i klaszcze, a Woody dostaje premię. Tak mniej więcej wygląda ta trochę psychodeliczna zabawa. Na szczęście całość okraszona jest dużą dawką dobrego humoru. Karykaturalne postacie obydwu sąsiadów naszkicowane są „grubą kreską" i nie mogą nie śmieszyć. Robienie kawałów nieprzyjacielowi i oglądanie jego reakcji naprawdę bawi, choć czasem zdarzają się sytuacje, że najnormalniej w świecie żal nam biedaka. A Woody płatając figle nie zna litości. Mając [redacted] chęcią doprowadzi nawet do porażenia współlokatora prądem, czy wyrzucenia go [redacted] okno. Bardzo intuicyjny interfejs pozwala posiąść umiejętność kierowania poczynaniami Woodego [redacted] kilka chwil. Niestety z powodu strasznego uproszczenia i wyjątkowo małego stopnia skomplikowania gra należy do krótkich. Ukończenie pierwszej części zajmuje około 1,5 - [redacted] godziny, co jest raczej kiepskim wynikiem. Co z tego, że bawimy się całkiem nieźle, skoro trwa to tak krótko?

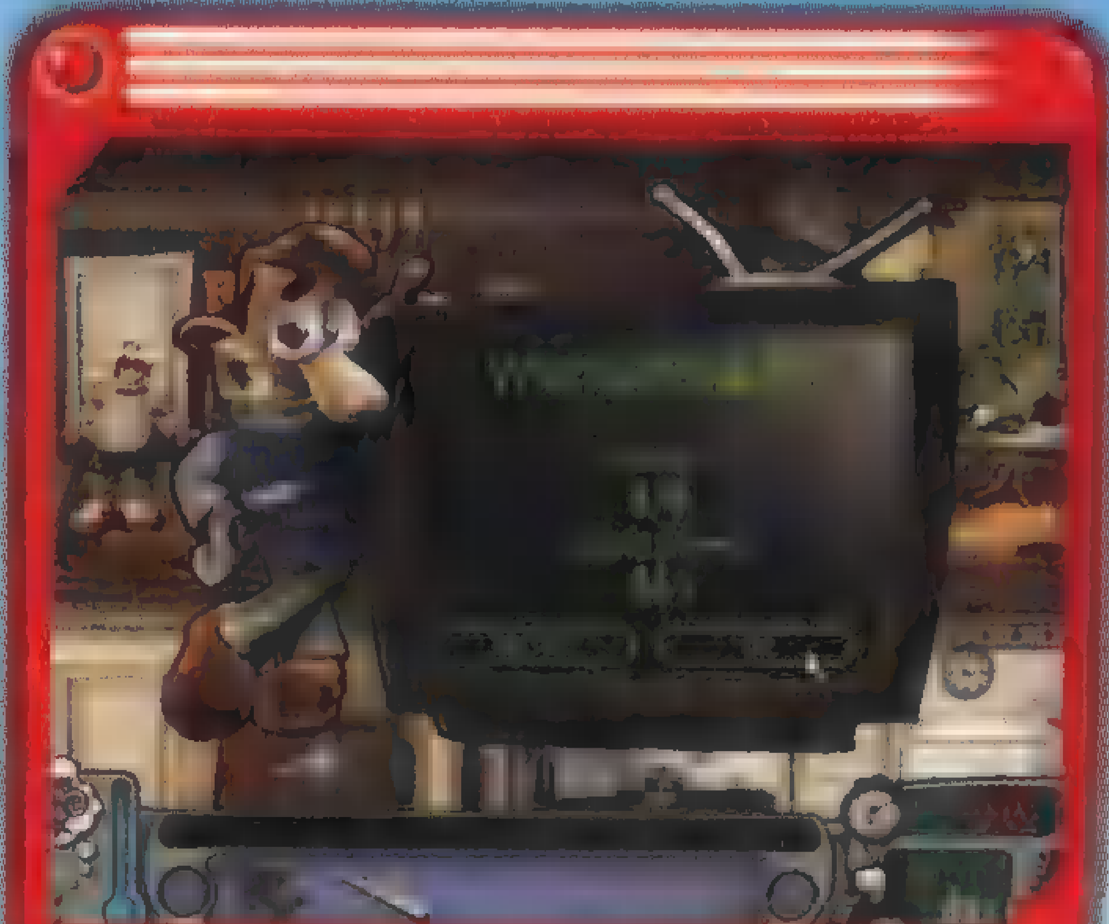
Sequel przenosi akcję gry [redacted] zatęchłego i ciasnego domu [redacted] odległe, egzotyczne rejony świata. Trochę poprawiona grafika, nowe lokacje, nowe możliwości spłatania sąsiadowi jeszcze wymyślniejszych żartów i 2 dodatkowe postacie to główne atuty drugiej części. Oprócz matki naszego sąsiada (równie obleśnej jak synalek) spotykamy także obiekt jego zalotów. Olga, bo o niej mowa jest równie karykaturalna jak wszystkie występujące tutaj osoby. Nie dość, że ciągle musi coś kon-



Obydwie części sprzedawane są w komplecie. Płacimy tylko raz, a dostajemy podwójną porcję zabawy.







Niestety obydwie gry są bardzo krótkie i ukończenie ich zajmuje wyjątkowo niewiele [redacted].

URS
HELL



sumować, jest gruba jak beczka, tłusta jak tuczony indyk, to w dodatku nosi rozmiar stanik XXXXXL i stringi. Mówiąc w skrócie tak ohydnej i obleśnej postaci nie widzieliśmy od dawna. Ale dzięki tego typu akcentom gra jest jeszcze śmieszniejsza niż poprzedniczka. Niestety dolega jej ta sama choroba co części pierwszej. Ukończenie kontynuacji „Sąsiadów z piekła rodem" zajmuje równie niewiele czasu. W dodatku autorzy postradali zmysły. Zamiast rozbudować oraz zwiększyć stopień trudności gry ułatwili ją. W pierwszej





Duża dawka dobrego humoru to jeden z największych atutów „Sąsiadów z piekła rodem".



części spotkanie z sąsiadem kończyło planszę, a wszystko trzeba było zaczynać od nowa. W dwójce Woody ma aż trzy życia, co oznacza, że można natknąć się na współlokatora aż 3 razy nim trzeba będzie zrestartować level.

Na szczęście obydwie gry sprzedawane są razem w jednym zestawie, ale i tak nie zmienia to faktu, że za 60 złoty dostajemy zaledwie 3-4 godziny zabawy. Choć za zakupem „Sąsiadów" przemawia jeszcze jeden atut. W czasach tytułów pokroju „FarCry", które nie chodzą płynnie na komputerach wyposażonych w procesor taktowany ok. 2000 MHz, z produktem JoWooD można bawić się nawet na najbardziej archaicznych konfiguracjach. Zrobienie grywalnego tytułu o tak małych wymaganiach to obecnie nie lada sztuka.



PREMIERA	Już jest
CENA	59.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	JoWooD
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.neighbors-from-hell.com
WYMAGANIA	PII 266 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB.

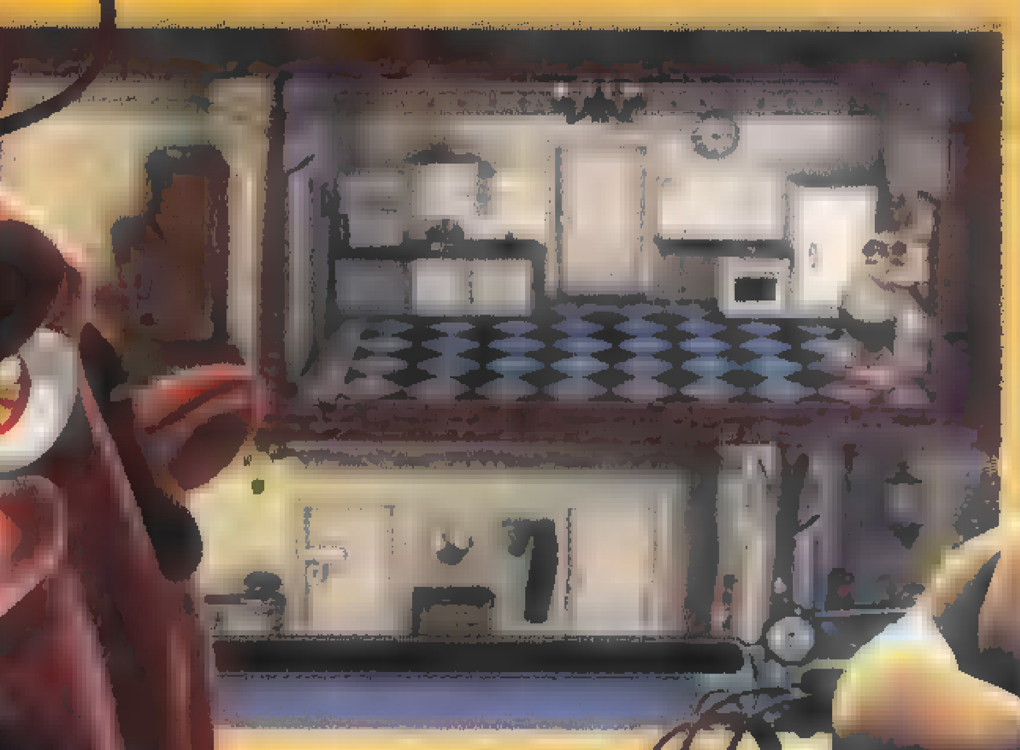
Fajny pomysł, grywalność, duża dawka humoru.

Czas zabawy, zbyt prosta.

Ciekawy i oryginalny pomysł, który niestety nie został w pełni wykorzystany z powodu zbytniego uproszczenia gry.

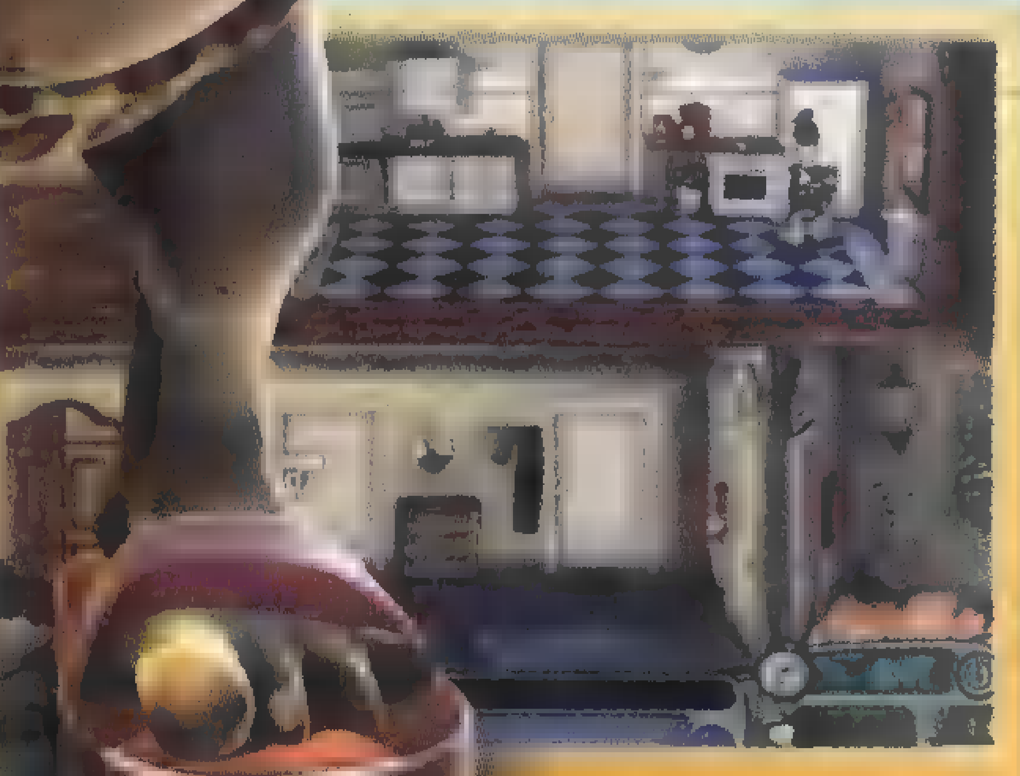










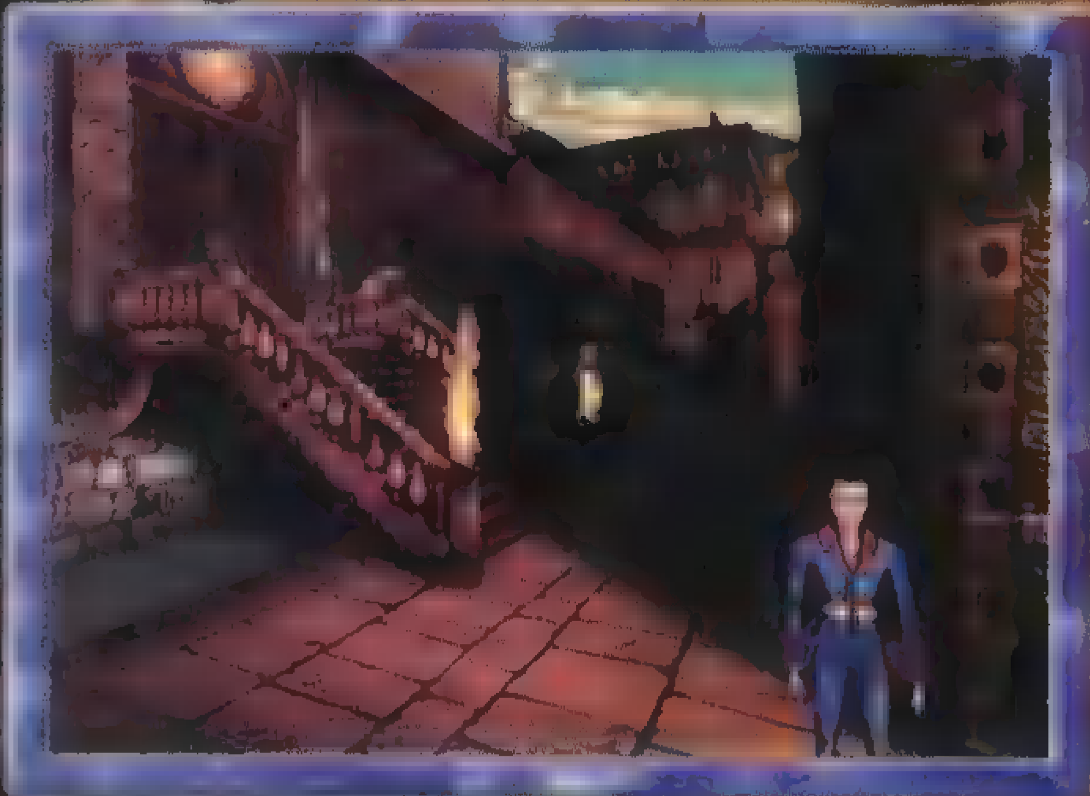


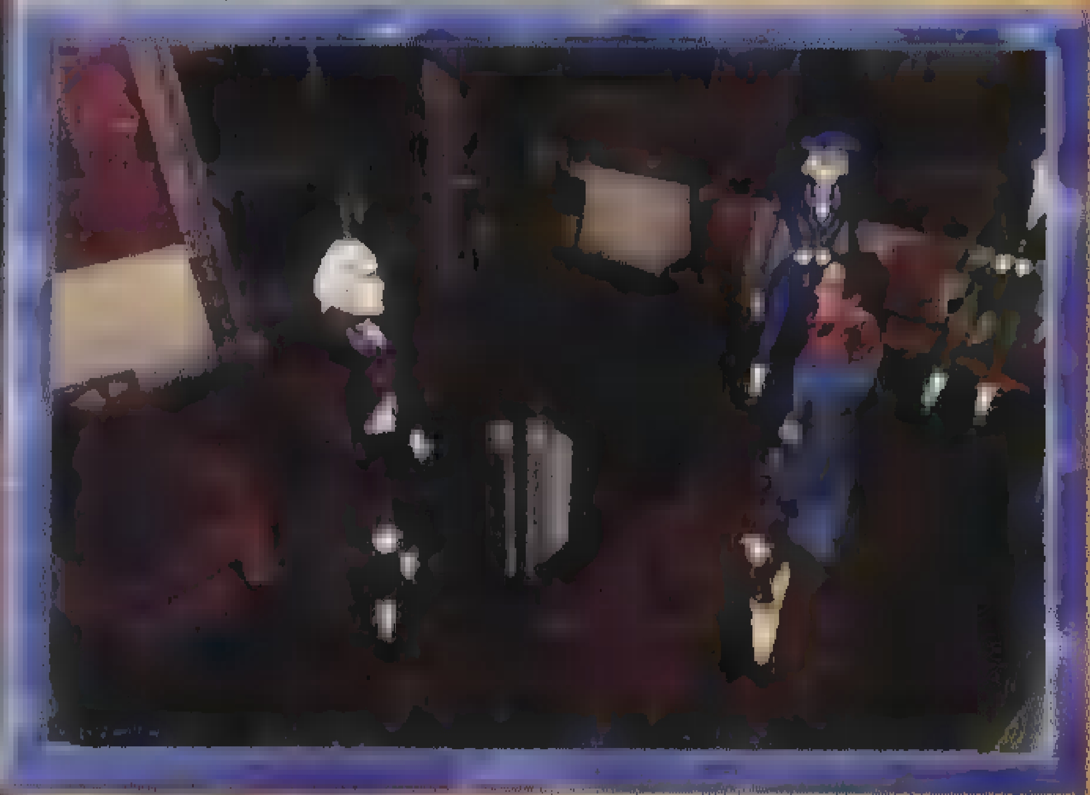
OPIS:

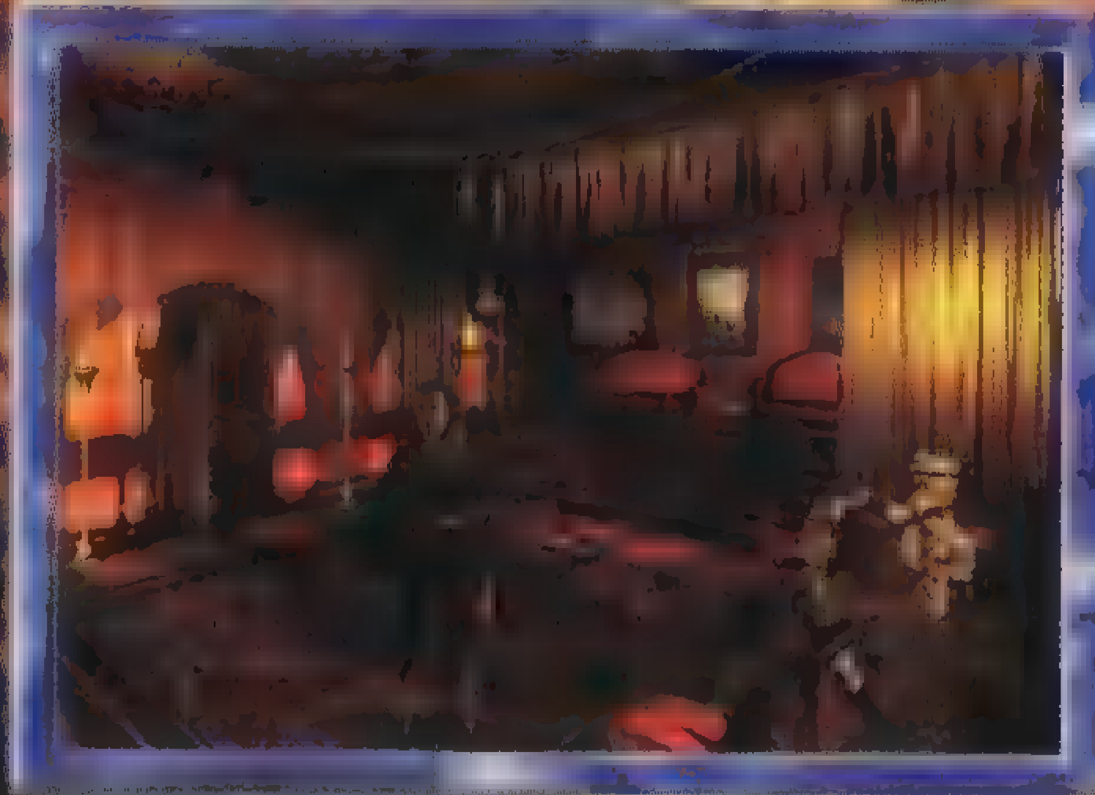
Casanova należy do gatunku gier przygodowych, w których akcja widziana jest zza pleców głównego bohatera (tzw. perspektywa trzeciej osoby - TPP). W czasie zabawy przyjdzie wam rozwiązać szereg zagadek, stoczyć liczne pojedynki na broń białą i z użyciem kuszy. Z wieloma napotkanymi postaciami da się porozmawiać i najczęściej rozmowy te wzbogacą waszą wiedzę o świecie gry i popchną fabułę do przodu. Choć Casanowa nie należy do gier przesadnie trudnych, można w niej zginąć (np. w czasie pojedynku). Aby tego uniknąć należy kontrolować znajdujący się w górnej części ekranu pasek zdrowia. Aby umożliwić wam poznanie zakończenia gry umieszczamy poniżej rozwiązanie. Nie jest ono kompletne (tzn. nie odbywają się w nim wszystkie rozmowy, walki i nie zbiera się np. wszystkich monet), ale dzięki temu sami będziecie mogli poszperać w poszukiwaniu dodatkowych sekretów i punktów.

SOLUCJA:

Z wprowadzającego do gry filmiku dowiesz się, że podczas morskiej podróży statek, którym płynąłeś, został zaatakowany. Na szczęście zostałeś wyłowiony i jako jedyny z całej załogi przeżyłeś. Teraz pora zemścić się za śmierć bliskich i rozwiązać parę intryg w Wenecji. Po rozmowie z pierwszą postacią podejdź do stojącego przy schodach gondoliera i porozmawiaj z nim (SPACE). Zawiezie cię na Piazza San Marco. Skieruj swe kroki do Cafe Florian, której szyld widoczny jest po lewej stronie. Otwórz drzwi (SPACE), a w środku porozmawiaj z kelnerem. Możesz podpytać go o kawiarnię, ale w końcu zdecyduj się na opcję "Szukam pewnej damy, Isabelli Grimani", a zaprowadzi cię do odpowiedniego stolika. Pogadaj z nią o wszystkim, a zaprosi cię na bal i opowie nieco o politycznych sprawach Wenecji. W międzyczasie do rozmowy wtrąci się gburowaty Marco, który siedzi przy stoliku obok. Twoje cięte riposty zwrócą uwagę kobiet, którym przedstawi cię Isabella. Po chwili znajdziecie się na zewnątrz. Isabella opowie jeszcze parę historii i poda hasło, które umożliwi ci wstęp do







szkoły fechtunku mistrza Tybalda. Gdy odejdzie podnieś leżącą na ziemi monetę i udaj się na przystanek gondoli (np. ten, na który przyjechałeś wcześniej). Przywołaj gondolę (SPACE) i na mapie, która się wyświetli wskaż Banca. Po przybyciu ustaw się w pobliskiej kolejce do urzędnika bankowego. Gdy nadejdzie twoja kolej powiedz mu (SPACE): "chciałbym wymienić na gotówkę list kredytowy", a potem wypytaj jeszcze o pozostałe kwestie. Gdy skończycie gadać pojawi się dwóch oprychów, którzy chcą obrabować urzędnika. Przesuń się w lewą stronę ekranu, tak, aby go zasłonić, a wtedy dyskretnie poda ci kuszę. Na szczęście nie będziesz musiał jej użyć, gdyż wypadki przybiorą zgoła nieoczekiwany obrót... Po wszystkim udaj się na przystanek gondoli i wybierz Campo San Bartolomeo. Pobiegnij w prawo ekranu, przebiegnij tunelem na drugą stronę budynku, a potem w prawo. Dotrzesz do mostu. Wbiegnij na niego, a spotkasz kobietę, którą będziesz mógł uwieść. Pogadaj z nią (SPACE) i spośród ikonek wybierz tę najbardziej z prawej - "Lubieżność". Zarobiłeś w ten sposób 5 punktów rycerskości. W pobliżu widać powiewającą flagę. Pobiegnij w tamtym kierunku, a okaże się, że są tam schody prowadzące w dół do drzwi. Otwórz je (SPACE) i wejdź do środka. Podejdź do stojącego przy kontuarze urzędnika i porozmawiaj z nim (SPACE). Podaj mu hasło ("Lepiej żeby się ciebie bali niż kochali..."), a pozwoli ci zobaczyć się z Tybaldem. Wejdź przez drzwi z emblematem dwóch lwów i skieruj się schodami w dół. Następnie po innych schodach dostań się na podest i stań w miejscu, gdzie narysowany jest krzyż. Spełniając polecenia Tybalda nauczysz się coraz sprawniej posługiwać bronią, co potem okaże się niezwykle pomocne. Gdy uznasz, że umiesz już wystarczająco dużo (postaraj się poznać minimum 2 ciosy specjalne - 5 lekcji) wróć do przystanku gondoli. Pora rozprawić się z gburem z kawiarni. Każ się zawieść na Teatro Grimani i kiedy wysiądziesz skieruj się na wprost. Skręć w prawo, w ulicę Rialto, a dojdziesz do mostu. Nie wchodź na niego, ale skręć przed nim w prawo. Zobaczysz wartownika ubranego w czerwony mundur, który pilnuje wejścia na plac. Miń go, a rozpocznie się pojedynek z Marco, który prawdopodobnie przegrasz. Nie zrażaj się tym jednak, ale wróć na przystanek gondoli i pojedź na Campo Della Fava. Gdy wysiądziesz, pójdź w prawo, przez most, który zobaczysz, a potem tak jak prowadzi ulica. Kiedy dojdziesz do kanału nie wchodź na most, ale skręć w lewo. Idź wzdłuż kanału, a za rogiem zobaczysz zakład fryzjerski. Wejdź do środka. Kiedy podejdziesz do właściciela, do zakładu wpadnie oprych i ukradnie butelkę z Vitriolem. Twoje zadanie - odebrać ją. Pobiegnij więc za nim przez most, a potem w prawo. Dojdzie do budynku. Gdy trochę poharatasz złodzieja, ucieknie. Biegnij za nim i przeskocz przez beczki, które rozrzuci (X). Biegnij za nim aż zniknie ci z oczu w okolicach dużego mostu. Przejdź na drugą stronę, skręć w lewo i zejdź pod most. Zbadaj drzwi (SPACE) i pociągnij za klamkę nieopodal. Drzwi się otworzą, przejdź przez nie, a znajdziesz się w sekretnym laboratorium. W rogu pomieszczenia stoi gramofon. Wyłącz muzykę. Podejdź do szafki z dwoma cylindrami i ustaw je tak, aby na tym po lewej na górze znajdował się symbol barana, a na tym po prawej na dole ryby. W ten sposób otworzy się szafka po drugiej stronie. Tam spotkasz dziwnego ducha, który będzie chciał z tobą pogadać. Wypytaj go o wszystko, a potem zerknij na mapę (z prawej strony na środkowej półce) i zabierz butelczynę z Vitriolem (z lewej strony). Teraz trzeba wyjść z laboratorium, ale wchodząc tutaj zatrzasnąłeś drzwi. Na szczęście jest na to sposób. Pociągnij za jedną z nóg balustradki przy schodach, nieopodal drzwi wejściowych, a zamek się otworzy. Wracaj do fryzjera i pogadaj z nim. W zamian za butelkę zaoferuje ci leczenie. Skorzystaj z oferty, a sił ci przybędzie. Udaj się na Basilica San Marco i ponownie odwiedź Cafe Florian. Dostaniesz zaproszenie do pałacu, które zostawiła dla ciebie Isabella. Weź gondolę do Palazzo Grimani, a gdy przybędziesz na miejsce skieruj swe kroki w lewo. Zaczepi cię Markiza, z którą utnij sobie krótką pogawędkę. Okaże się, że kobieta jest za-

STEROWANIE:

KLAWIATURA:

Menu - F1
Ekwipunek - F2
Szybki zapis - F6
Szybkie wczytanie - F9
Do przodu - Góra lub W
Do tyłu - Dół lub S
Obrót w lewo - Lewo lub Q
Obrót w prawo - Prawo lub E
Krok w lewo - K lub A
Krok w prawo - L lub D
Bieg - Lewy shift lub Prawy shift
Skok - X
Działanie - Spacja lub Enter
Strzał - Lewy ctrl
Chowanie kuszy - 0
Celowanie z kuszy - C
Użycie kuszy - 1
Pchnięcie specjalne 1 - C
Pchnięcie specjalne 2 - V
Pchnięcie specjalne 3 - B
Pchnięcie specjalne 4 - N
Pchnięcie specjalne 5 - M
Cięcie szpadą w głowę - PGUP
Pchnięcie szpadą w serce - HOME
Cięcie szpadą w nogę - INS
Obrona głowy szpadą - PGDN
Obrona serca szpadą - END
Obrona nogi szpadą - DEL

MYSZ:

Skok - Przycisk myszy 2
Strzał - Przycisk myszy 1

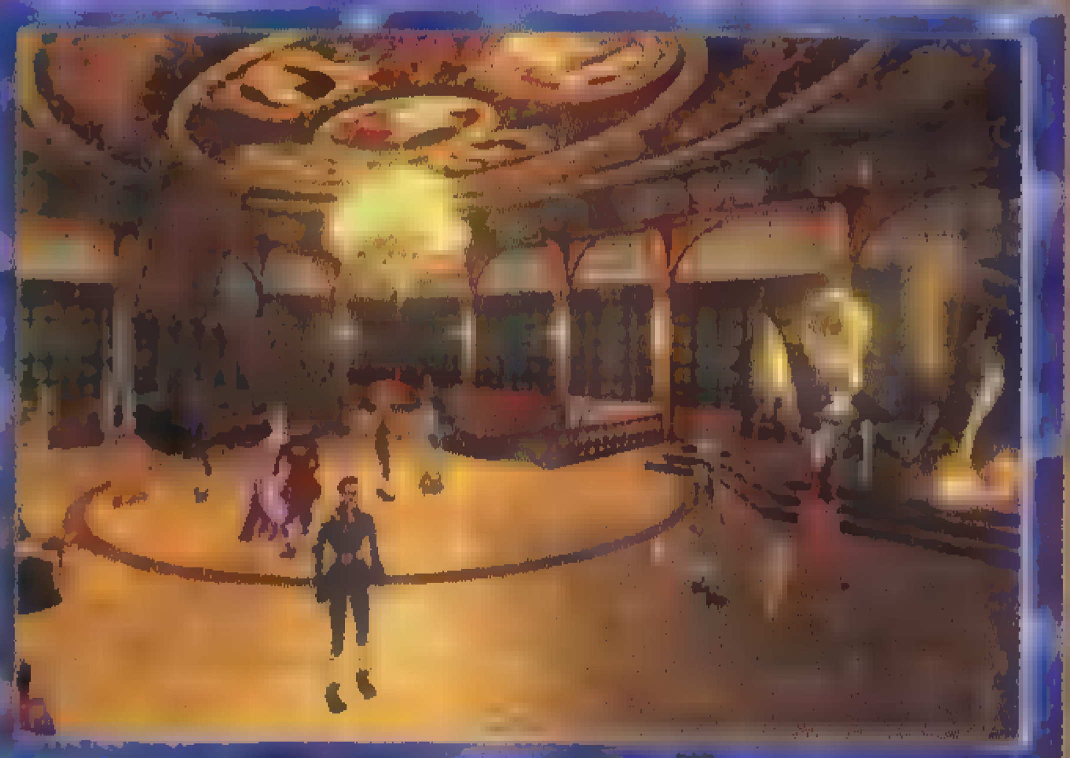
UWAGA: Jeśli bohater się zablokował i nie może się ruszyć, należy nacisnąć <CTRL>+<SHIFT>+<ENTER>.

CASANOVA
O Duelo da Rosa Negra





cieklym wrogiem księcia, a różnią ich sprawy napadów mongolskich. Przed drzwiami pałacu pokaż zaproszenie (SPACE), a zostaniesz wpuszczony do środka. Odszukaj fontannę i stojącą nieopodal obrazu kobietę. Pogadaj z nią namiętnie, ■ zdradzi, że chciałaby być namalowaną przez autora obrazu, który ogląda. Wyjdź z pałacu. Pobiegnij alejką prowadzącą w głąb ekranu i skręć w lewo. Na schodach znajdziesz pijaka. Pogadaj z nim, a poprosi cię o coś do picia. Teraz wracaj na przystanek gondoli i pojedź do Basilica San Marco. Kierując się na kamerę (do przodu ekranu) znajdziesz malarza (nieopodal stoi rusztowanie i drabiny). Pogadaj i spytaj czy maluje alegoryczne portrety. Powie, że nie, ale ■■ garść czystej morskiej soli zgodzi się zmienić zdanie. Trzeba zatem zdobyć dla niego sól. Udaj się Emorio dei Sali i wejdź do pomarańczowego budynku (tawerna). Po prawej od wejścia siedzi dama, którą możesz poderwać. Zagadaj do niej cynicznie, ■ zdobędziesz kilka punktów rycerskości. Pogadaj z barmanem, ■ powie ci gdzie popytać o sól. Wyjdź z tawerny i udaj się w lewo. Dojdź do budynku z napisem Emporio dei Sail i stań przy jego ostatnim filarze. Jest tam zamontowana korba, którą weź (SPACE). Podejdź do drzwi i pchnij je (SPACE). Są zamknięte, ale przy pomocy prostej sztuczki sobie poradzisz. Zdejmij obudowę zamka i wybierz ■ ekwipunku (F2) korbę. Użyj jej na zamku i delikatnie przekręć w lewo (musisz powoli przesuwać kursor w lewą stronę ekranu, a korba będzie się obracać). Po raz kolejny usuń obudowę i przybliż mechanizm zamka. Teraz przesuniesz zębate koło - tym razem w prawo. Możesz już wejść do środka. W magazynie wejdź na drewnianą podłogę po prawej. Usłyszysz głuchy trzask. Zatrzymaj się i obejrzyj podłogę. Usuń deski, a zobaczysz pomieszczenie w dole. Na stole leży kluczyk, ale na razie nie masz narzędzia, żeby go dosięgnąć. Wyjdź z magazynu i idź dalej w lewą stronę. Dojdziesz do budynku, którego jedna ściana porośnięta jest bluszczem. Podejdź w to miejsce i wejdź po bluszczu na balkon. Wejdź przez drzwi do środka budynku. Na dole skieruj się w drzwi w głębi ekranu, a trafisz do sali konferencyjnej. Na ścianie wisi wędka. Będzie jak znalazł do zdobycia klucza. Zabierz ją i wróć do pomieszczenie z kluczykiem. (Aby zejść po bluszczu musisz najpierw wskoczyć z rozpędu na balustradę, odwrócić się tyłem i zacząć schodzić). Wybierz wędkę z ekwipunku (F2) i powoli opuść haczyk na dół. Uważaj na dwie osoby, stojące w pokoju. Klucz sam zaczepi się na haczyku i po chwili będziesz go już miał w ekwipunku. Podejdź do skrzyni przy drzwiach i otwórz ją kluczem. Weź trochę soli i wróć do malarza na Basilica San Marco. Pogadaj z nim, ■ zgodzi się namalować paniusię. Skoro tak, to nie zapomnij jej o tym powiedzieć. Wracaj na bal do pałacu i odszukaj ją. Cały czas ogląda obraz. Wejdź na schody. Nie zostaniesz wpuszczony, ale po krótkiej rozmowie z przybyłym na bal Gaetano Grimani i będziesz już mógł wejść na górę. Na piętrze skieruj się do drzwi w głębi po lewej. Ponownie spotkasz tam Gaetano i jego kumpli. Jest szansa na kilka punktów rycerskości. W dialogu powiedz: "Popełniłem błąd biorąc...", a potem "Rozważę pańskie ostatnie słowa...". Wyjdź z pokoju i wejdź piętro wyżej do sali balowej. Podejdź do siedzącej ■ rogu kobiety. To Lucrezja. Pogadaj ■ nią, ■ dowiesz się o problemach ■ duchami. Wróć do pokoju, w którym obraziłeś Gaetano i obejrzyj stojącą w kącie maszynę. Teraz wróć ■■ salę balową i pogadaj ■ kelnerem. Zapytaj czy ma zapalniczkę. Nie ma, ale weź za to od niego kieliszek rumu. Podejdź do faceta po drugiej stronie sali, który obsługuje dziwną maszynę. On da ci zapalniczkę. Wróć do pokoju piętro niżej i jeszcze raz przyjrzyj się maszynie. Weź środkowy cylinder (po lewej). Otwórz wieczko na wprost i połóż tam cylinder, a potem zamknij wieczko. W głębi po prawej jest pojemnik. Otwórz go i wlej tam rum, a następnie zamknij. Teraz podpal zapalniczką palnik, który też jest z prawej strony. Usłyszysz muzyczkę. Wyjdź z pokoju i zejdź na dół. Odszukaj damę w niebieskiej sukni (siedzi w ogrodzie nieopodal fontanny i tamtej od obrazu).Zagadaj do niej cynicznie a zdobędziesz kilka punktów rycerskości. Poza tym możesz się jej przysłużyć, bo potrzebuje sukni. Idź na przystanek gondoli i karz się zawieść do Teatro Grimani. Idź w lewo, aż dojdziesz do rusztowania. Wejdź po drabinie i po desce na balkon. Ostatnie drzwi na prawo dadzą się otworzyć i tamtędy dostaniesz się do teatru. Idź na wprost i skręć w korytarz po prawej. Znajdź pomieszczenie z drewnianymi drzwiami i wejdź do środka. Na końcu pokoju jest szafa. Otwórz ją, a zobaczysz sejf. Otwiera go kombinacja 0412. Weź ze środka kluczyk. Wróć do pomieszczenia, w którym wybrałeś prawy korytarz i teraz pójdź w lewy. Na końcu jest kolejna szafka. Otwórz ją i weź ze środka suknię. Wracaj do pałacu ■■ bal i ponownie pogadaj ■ kobietą w niebieskiej sukni. Idź na górę i wejdź do sali balowej. Po chwili znajdziesz się na dole, przy kanałach, w czasie prezentacji. Podejdź do gondoli i użyj jej (SPACE). Przesuń wskazówkę na znak X. Z balkonu zawoła cię, Isabella. Idź do niej na górę, a wejdziesz na dach. Teraz musisz podążać za dziewczyną. Przeskocz na następny budynek biegnąc (SHIFT) Idź dookoła narożnika, wejdź po drabinie, idź w głąb ekranu, gdy znajdziesz się nad podwórzem z pijakiem musisz dostać się na sam dół. Spadaj na przymocowane nad oknami kolorowe ro-







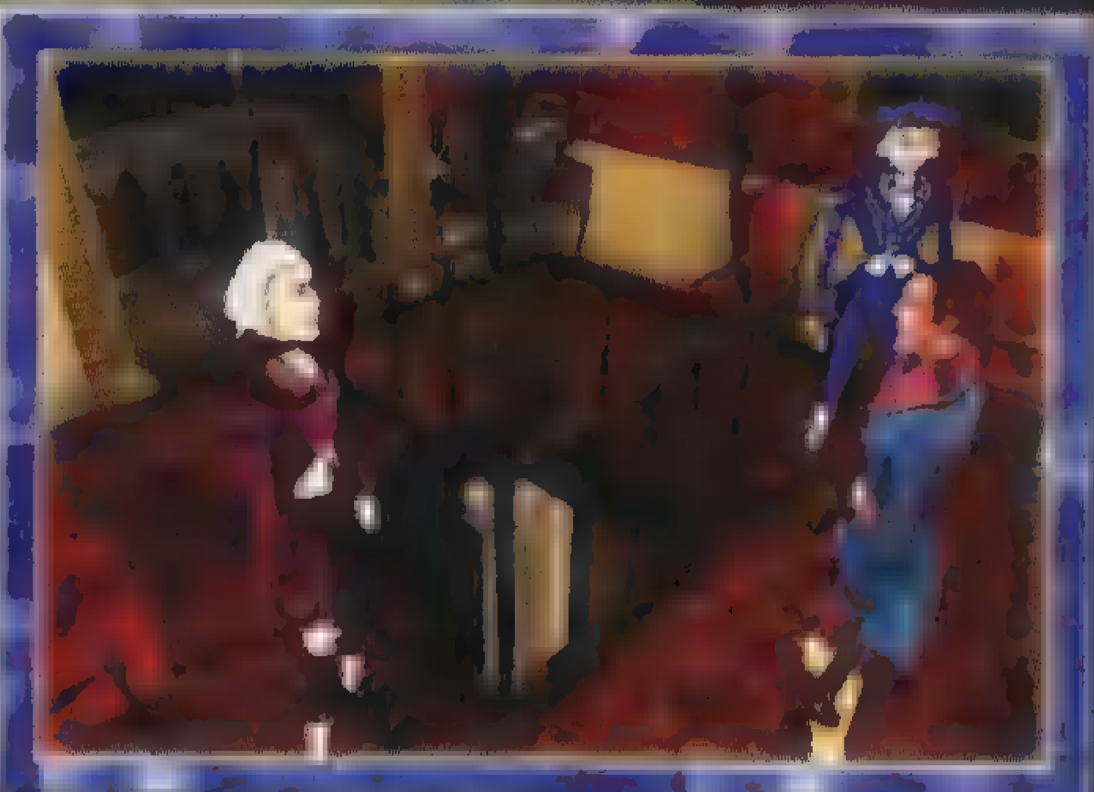


lety. Wspinaj się po drabinie porośniętej roślinnością na dach kolejnego budynku. Tam znajdziesz kolejną drabinę, która jest przy ścianie. Obejrzyj króciutki filmik, a znajdziesz się ponownie na sali balowej. Tam do pojedynku zmusi cię Gaetano. Gdy umknie, zacznie rzucać w ciebie butelkami. Unikaj ich, a potem walcz z nim jeszcze parę razy. W czasie ostatniego pojedynku (w ogrodzie) wystarczy napierać na niego, aż wpadnie do sadzawki. Znajdziesz się w biurze księcia Grimaniego, który przeprosi za zachowanie syna. Wysłuchaj, co ma do powiedzenia i wypytaj o wszystko. Po spotkaniu idź ponownie do miejsca, w którym leży pijak, a da ci oko mewy. Złap gondolę i udaj się do Teatro Grimani. Wejdź do budynku frontowym wejściem, pogadaj ze służącym, a dowiesz się skąd strażnicy. Idź na górę i na prawo. Idź do końca korytarza i wejdź do pokoju Lukrecji. Pogadacie chwile i pokaże ci tajne przejście. Gdy nim przejdziesz idź do gabinetu dyrektora i otwórz sejf (0412), aby wziąć list. Szybko wracaj do pokoju Lukrecji, tak, aby strażnik cię nie zauważył. Wejdź do środkowej loży i po linie przejdź na drugą stronę sali teatralnej. Wyjdź z loży i wejdź do tej najbliżej stojącego strażnika, ale tak by cię nie zauważył. Tam znajdziesz drabinę, po której zejdziesz na dół. Wyjdź przez drzwi, ale uważaj, bo w następnym pomieszczeniu na piętrze jest strażnik. Odczekaj chwilę aż odejdzie i wyjdź przez główne wyjście. Teraz gondolą na stację Palazzo Lucrezia. Do stojącej na dziedzińcu kobitki możesz zagadać cynicznie, a zdobędziesz kilka punktów. Wejdź do pałacu Lukrecji i skieruj się na prawo. Postaraj się pomóc dziewczynie, którą zaatakowały duchy. Będziesz musiał pokonać jednego. Pobiegnij za Lukrecją i drugim duchem do pomieszczenia z kominkiem. Niestety gdzieś zniknęli. Wróć zatem na schody i pogadaj z Montoyą. Wejdź do pokoju z dużym globusem, który znajduje się na wprost schodów. Przy globusie zobaczysz dwie gondole. Przestaw obie tak, aby ich przody wskazywały globus. W pobliżu drugiej gondoli stoi teleskop. Spojrzyj przez niego (SPACE) i ustaw globus tak, aby w teleskopie widoczna była wyspa Reunion. Podejdź do zegara i ustaw wskazówki na 12.00. Niewielki globus przy stoliku otworzy się. Weź z niego mały kluczyk i papier. Przejdź do pokoju muzycznego, który jest nieopodal. Podejdź do lustra. Pod nim jest muzyczne pudełko. Otworzysz je małym kluczykiem. Posłuchaj uważnie melodii. Teraz podejdź kolejno do klawikordu i harfy i powtórz usłyszaną melodię (CCCDEDCEDDC). Otworzy się szuflada w klawikordzie. Zabierz stamtąd papier. Zejdź na dół do pokoju z kominkiem. Przeczytaj kolejno 2 papiery i obróć kafle z malowidłami w taki sposób, aby historia z papierów była przedstawiona chronologicznie. Automatycznie zostaniesz przeniesiony do piwnic.

Przygotuj się na walkę z kolejnym duchem. Pogadaj z Montoyą i podejdź do trumny. Użyj jej (SPACE). Wróć w kierunku schodów, a po chwili Montoya rozwali trumnę, a ty zostaniesz aresztowany. Gdy zostaniesz sam w celi podejdź do drzwi i obejrzyj je (SPACE). Weź gwóźdź z prawej strony (ten wystający). Obejrzyj skrzynię pod ścianą. Użyj gwoździa, aby ją otworzyć. Weź list i pierścień. Obejrzyj róg celi, w którym stoi wiadro. Weź stamtąd wszystko, co tylko można (deska, słoma, wiadro, kamień, oliwę, parafinę, kawałek żelaza, wodę, mocz i cynę). Z ekwipunku wybierz wiadro i wrzucaj do niego kolejno: parafinę, oliwę, oliwę, oliwę, słomę, kawałek żelaza, słomę, wodę, wodę, cynę, urynę i parafinę. Powinieneś usłyszeć głośny syk. Użyj wiadra na kracie w oknie. Wyjmij kratę, i kliknij w puste okno. Jesteś wolny. Przejdź po parapecie do samego końca, a automatycznie skoczysz do wody. Podpłyń do wielkiej kraty i naciśnij (SPACE), a zanurkujesz. Na drugiej stronie pogadaj z gondolierem, ("Co pan sugeruje?") i daj mu pierścionek, a zawiezie cię do Palazzo Grimani. Wejdź do pałacu i pogadaj z Isabellą, Podejdź do fontanny i naciśnij (SPACE) aby ją obejrzeć. Naciśnij na górny prawy i dolny lewy posążek smoka, a woda przestanie płynąć. Znajdziesz się w tajnym przejściu. Po lewej stronie znajdziesz na ławce trzonek. Weź go i idź na drugą stronę pomieszczenia, gdzie użyj trzonka na panelu na ścianie. Opuści się krata w basenie i pojawi się Isabella, która da ci fałszywy list. Wejdź do wody i podejdź do kraty a znajdziesz się w drugiej części pomieszczenia. Weź list z ławki i podmień go na fałszywy. Wracaj do Isabelli. Automatycznie opuścisz pałac, ale natkniesz się na Gaetano. Powalcz z nim, a po filmiku znajdziesz się z powrotem w więzieniu. Włóż oko kondora w zegar na godzinę 12.00, a zobaczysz w jaki sposób poruszają się strażnicy. To będzie część zręcznościowa, musisz dostać się z powrotem do swojej celi, tak, aby nikt cię nie zauważył. Pamiętaj, że nie widzą cię, gdy siedzisz w innych celach. Obejrzysz dłuższy filmik, po którym cię uniewinnią i znajdziesz się na Piazza San Marco. Po dyskusją z Isabellą czeka cię kolejna seria zręcznościowych wyzwań. Należy ukończyć "igrzyska weneckie", ale warto przy tym często zapisywać stan gry (F6). Następnie udaj się do Cafe Florian, gdzie ponownie spotkasz się z przyjaciółmi. Wysłuchaj planu ataku. Znajdziesz się pod Arsenałem. Wejdź po sznurze zwisającym z prawej wieży. Teraz będziesz musiał zlikwidować kolejne duchy, które chodzą po murach zamku. Jest wiele sposobów na ich zestrzelenie, ale zasada zawsze jest podobna - strzelaj z daleka, kolejno do każdego. Gdy podejdziesz za blisko duch zobaczy cię i będzie koniec gry. W tym miejscu również warto często zapisywać grę, zwłaszcza po udanych akcjach. Gdy pokonasz wszystkie dziesięć duchów na murach, możesz zejść na dół. Na lewo od wierzy są beczki i przechadza się dwóch strażników. Zabij najpierw tego z lewej, kiedy ten drugi nie będzie patrzył. Teraz idź na prawą stronę wierzy i zabij wartownika przy głównej bramie. Isabella zastrzeli ostatniego. Otwórz bramę dla przyjaciół i idź do wieży. Przed wejściem musisz stoczyć walkę z duchem. Kiedy go pokonasz, wejdź do wieży i zejdź do piwnicy. Aby otworzyć drzwi musisz przestawiać cztery "klucze" w odpowiedniej kolejności. Sekwencja jest następujące: 3x górny lewy; 2x górny prawy; 3x górny lewy; 2x górny prawy; 1x dolny prawy; 2x górny prawy; 1x dolny prawy. Wejdź do pomieszczenia, a po lewej stronie zobaczysz beczki. Strzel w nie i szybko uciekaj na góre po schodach. Dołączą do ciebie przyjaciele. Z dachu wspinaj się po linie na statek. Kiedy znajdziesz się na statku musisz jeszcze pokonać trzy duchy. Gdy je zabijesz przejdź na prawą stronę statku, a zakończysz grę.

PRZYDATNE RADY:

1. Zapisuj grę jak najczęściej (F6)
2. W każdej chwil masz dostęp do mapy i ekwipunku (F2)
3. W każdym momencie możesz wrócić do domu Casanowy (miejsce, w którym zaczynałeś) i pogadać ze stojącym tam facetem, który udzieli ci wskazówek, co dalej robić.
4. Zbieraj pieniądze i staraj się zdobywać punkty rycerskości.
5. U fryzjera możesz za pieniądze odzyskać trochę zdrowia.







MENU

W Restaurant Empire możemy grać na dwa sposoby:
1 - Po naciśnięciu w menu przycisku NOWA GRA rozpoczynamy kampanię, w której jako Michel LeBoeuf dziedziczymy "Treize [redacted] table", niewielką, podupadającą knajpkę, o której przyszłość musimy zadbać. Poszczególne zadania do wykonania przerywane są filmikami, które instruują nas, co robić [redacted] następnej kolejności.
2 - Po naciśnięciu w menu TWOJA PARTIA rozpoczynamy grę [redacted] "trybie wolnym". W tym przypadku możemy wpisać imię, wybrać swój portret, lokalizację, specjalizację lokalu i początkową ilość gotówki. Celem tej gry jest osiąganie jak największych dochodów i budowa gastronomicznego imperium.

PIERWSZE KROKI W KAMPANII

Po wybraniu opcji NOWA GRA obejrzymy filmik, w którym Michel spotyka się [redacted] swym wujem Armandem. To właśnie od niego dowiaduje się, że może poprowadzić "Treize [redacted] table". Już w tym momencie bierzemy czynny udział w zabawie, zadając wujowi pytania. Aby przewijać teksty w [redacted] naciskamy SPACE lub LPM (lewy przycisk myszy). Niezależnie od opcji wyboru dialogów wkrótce rozpoczyna się właściwa gra, w której pierwsze minuty poświęcone są na wyjaśnienie zasad.

URZĄDZANIE LOKALU

Zanim zaczniemy zarabiać [redacted] serwowaniu dań musimy zatroszczyć się o nasz lokal. Na początku restauracja jest prawie pusta i musimy zadbać o wyposażenie. [Uwaga: Na potrzeby samouczka i pierwszych misji będziemy musieli zadbać jedynie o wyposażenie jadalni. Przy konstrukcji nowych pięter lub rozbudowie lokalu będziemy musieli wyznaczyć położenie poszczególnych pomieszczeń (kuchnia, toalety, jadalnia) sami, a także wyposażyć je w odpowiednie sprzęty. Wszystkie decyzje, co do wystroju wnętrza zapadają w PANEL WNĘTRZ. Klikamy zatem na jego ikonkę (20) i na ekranie pojawiają się odpowiednie kategorie:
- STOŁY I KRZESŁA - zestawy stołowe i kanapy, aby nasi goście mieli na czym (i przyczym) siedzieć.
- DEKORACJE - różnego rodzaju szafki, obrazy, bibeloty i kwiaty, które podnoszą atrakcyjność wnętrza.
- PODŁOGI I TAPETY - tapety i panele podłogowe
- OŚWIETLENIA I SPRZĘT - oświetlenie i pozostałe dodatki.

Każdy z przedmiotów ma określoną cenę, szczegółowy opis i poziom komfortu, który wpływa na zadowolenie klientów. Zasada jest taka, że im wyższa [redacted] tym poziom ten większy. Aby umieścić przedmiot w naszej restauracji (czyli tym samym zakupić go) potrzebujemy wystarczającej ilości gotówki i miejsca, [redacted] który można go wstawić. Gdy zdecydujemy się już [redacted] określoną rzecz klikamy ją LPM i przenosimy [redacted] upatrzone miejsce. Jeżeli obszar pod przedmiotem świeci się na zielono, oznacza to, że możemy go w tym miejscu postawić. Jeżeli świeci się na czerwono należy poszukać innego miejsca przesuwając delikatnie myszką. Wyposażając lokal należy postarać się o to, aby posiadał wystarczająco dużo miejsc siedzących i elementów dodatkowych właściwych dla danej konwencji (np. nie należy raczej do małej francuskiej restauracji wstawiać głośnego panelu telewizyjnego, czy szafy grającej muzykę rockową). Aby restauracja funkcjonowała potrzebne jest jeszcze biurko recepcjonistki, dzięki któremu goście trafią [redacted] wskazane miejsce. Znajdziemy je klikając kolejno na: PANEL WNĘTRZ - OŚWIETLENIA I AKCESORIA i wybierając jedno z dostępnych KONTUAR RECEPCJI. Należy je ustawić jak najbliżej drzwi wejściowych, tak, aby goście nie musieli zbyt daleko chodzić.

ZATRUDNIANIE PERSONELU

Aby prowadzić restaurację niezbędne jest zatrudnienie sporej grupy ludzi, którzy będą wykonywać określone zadania. Zatrudnienia dokonujemy w PANEL PRACOWNIKÓW. Klikamy zatem na jego ikonkę (14), a po prawej stronie ukaże się panel podzielony na dwie części. Po prawej stronie znajdują się nazwiska dostępnych pracowników, podzielone na profesje. Z lewej znajdziemy ikonki PANEL SZEFÓW I PANEL KELNERÓW, które umożliwią nam przełączenie się miedzy szefami kuchni, a pozostałym personelem. Ponieważ w początkowym stadium gry to my sami jesteśmy szefem kuchni interesować nas będzie jedynie zatrudnienie pozostałych pracowników. Należy zatrudnić jednego kierownika sali, kelnera, osobe myjącą naczynia i recepcjonistke. Po kliknięciu LPM w nazwisko w lewej części panelu pojawi się pytanie: "Zatrudnić?". Wybieramy wtedy ikonkę "ptaszka" i pracownik zostaje zatrudniony. Każdą z osób opisują dwa parametry: UMIEJĘTNOŚĆ - ikona medalu i MORALE - ikona chorągiewki. Im wyższe tym pracownicy będą pracować lepiej, ale również będzie należało im wypłacać większą pensję. Pod ikoną ZATRUDNIJ znajdują się jeszcze dodatkowe trzy ikony:
PODNIEŚ/OBNIŻ PENSJĘ - podniesienie/obniżenie pensji - pracownik lepiej wynagradzany będzie pracował lepiej
PRZESIEŃ PRACOWNIKA - przeniesienie pracownika do innej restauracji
ZWOLNIJ PRACOWNIKA - zwolnienie pracownika, który jest za drogi lub nie spełnia pokładanych w nim nadziei.

UKŁADANIE MENU

Gdy mamy już restaurację i personel pora zatroszczyć się o kartę dań. W zależności od typu kuchni potrawy mogą się trochę różnić, choć jest też wiele takich, które występują zarówno we włoskiej, francuskiej jak i amerykańskiej gastronomii. Bez względu [redacted] typ potraw, komponowanie menu przebiega [redacted] każdym razem tak samo. W podobny do opisanego poniżej sposobu możemy w przyszłości dodawać [redacted] potrawy do menu lub usuwać stare. A więc zaczynamy! Klikamy na ikonę MENU (12), a pojawi się karta dań. W jej dolnym pasku widać będzie siedem ikonek. Pierwsze trzy służą do zmieniania graficznych "bajerów" menu. Ustawimy tu np. krój i wielkość pisma oraz tło karty dań. Zmiany te mają jedynie estetyczny charakter i nie wpływają na wyniki w grze. Dużo ważniejsze są pozostałe cztery ikonki. Są to kolejno:
- ZOBACZ SZCZEGÓŁY - tutaj dowiemy się szczegółów [redacted] temat wybranego dania i przeczytamy jego dokładny opis.
- DODAJ NAPÓJ/POTRAWĘ - przez tę ikonkę dodajemy znaczone danie do naszej karty.
- USUŃ POTRAWĘ - przez tę ikonkę usuniemy zaznaczone danie z naszej karty.

Przy każdym z dań znajdziemy, poza szczegółowym opisem, jego pochodzenie (flaga), koszt wyprodukowania, czas gotowania, ocenę (wyrażoną gwiazdkami) i zwyczajową cenę. Tę ostatnią można oczywiście zmieniać i ustalać wedle własnego uznania. W miarę postępów w grze będziemy mogli wprowadzać również pewne modyfikacje [redacted] zakresie składników, po to, aby uzyskać potrawy o niepowtarzalnym smaku, dostępne tylko w naszej restauracji. Kiedy zdecydujemy się już na któryś [redacted] przepisów, należy kliknąć ikonę z dużym plusem MENU PRZEPISÓW aby w ten sposób umieścić go w naszej karcie. Przy dodanej potrawie pojawi się zielony pasek. Należy również pamiętać, że dania [redacted] naszej restauracji należą do pięciu kategorii. Są to: śniadania, aperitify, zupy, dania główne oraz desery. Należy zadbać, żeby menu obfitowało [redacted] dania z wszystkich kategorii. I na koniec jeszcze uwaga dotycząca napojów. Do ich dodawania służy ikonka DODAJ NAPÓJ. Po jej kliknięciu ukazuje się lista dostępnych napojów. Te, które chcemy serwować [redacted] restauracji zaznaczamy odpowiednimi ptaszkami. Jeżeli chcemy podawać również alkohol (dolna część listy) będziemy musieli zapłacić [redacted] specjalne pozwolenie. Jak w życiu...

Gdy wyposażymy już lokal, zatrudnimy personel i ułożymy kartę dań, możemy otworzyć restaurację i wpuścić gości. W tym celu naciskamy przycisk (22) i rozpoczynamy zarabianie pieniędzy. Smacznego!





OPIS IKON EKRANU GRY:
1. Gotówka, stan konta
2. Zysk/strata w ostatnim miesiącu
3. Procentowa ilość zajętych miejsc w lokalu
4. Następna/poprzednia restauracja
5. Rating restauracji
6. Wyjście z restauracji do widoku miasta
7. Miasto
8. Minimapa
9. Zmiana widoku
10. Centrum informacji
11. Przepisy
12. Menu
13. Lista restauracji
14. Personel
15. Klienci
16. Tipsy (wskazówki)
17. Data i czas
18. Tempo gry
19. Widok góra/dół
20. Ściany włączone/wyłączone
21. Wyposażenie
22. Otwieranie/zamykanie restauracji
23. Rozbudowa restauracji
24. Wydarzenia
25. Wiadomości
26. Opcje gry.

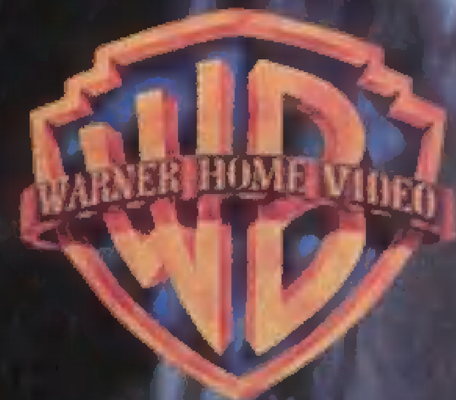




RESTAURANT EMPIRE

KONKURS

FREDDY KONTRA JASON

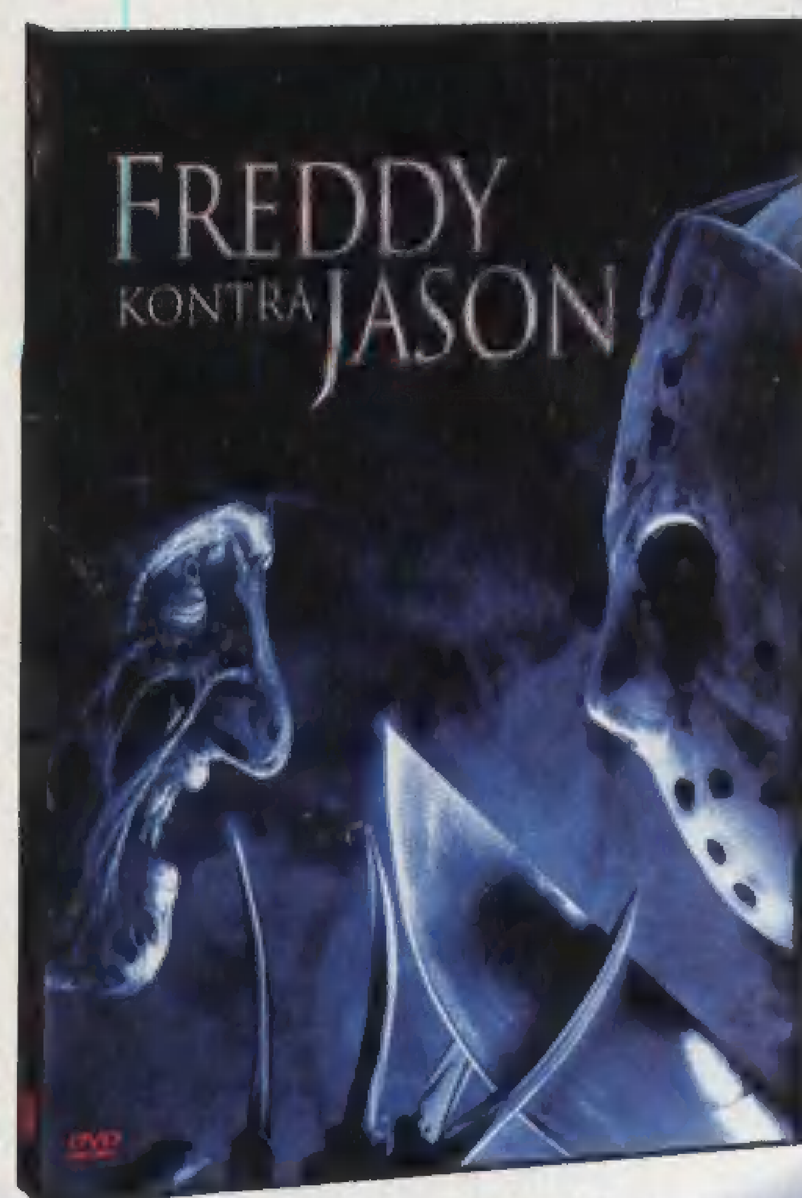


PYTANIE

KTÓRY TO JUŻ FILM Z FREDDY'M W ROLI GŁÓWNEJ, A KTÓRY Z JASONEM?

DO WYGRANIA

5 FILMÓW FREDDY VS JASON NA DVD!



Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi prosimy nadsyłać na kartkach pocztowych na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa

Sponsorem nagród jest firma Warner.

OFICJALNE PORADNIKI



JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni. **Pytania:** (22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. Promocja obejmuje: ■ **Baldur's Gate II** ■ **Heroes Of Might & Magic IV** ■ **Black&White** ■ **Icewind Dale II** ■ **Neverwinter Night**

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!!
TERAZ TYLKO 12 ZŁ!

POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA

- Oficjany Poradnik GRATIS!

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 96 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW, do wyboru, patrz powyżej.

Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: CGS s.j. 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, PKO BP SA XII o/W-wa 10201127-314295-270-1

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.


Nr 02-3/02
Pełna gra: Gromada PL

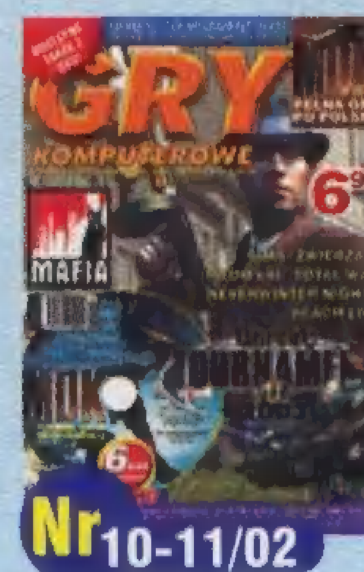

Nr 04/02
Pełna gra: Aztec Empire PL


Nr 05/02
Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL


Nr 06-7/02
Pełne gry: Eracer PL, Piłkarska Gorączka PL


Nr 08/02
Pełne gry: Dragonfire PL


Nr 09/02
Pełna gra: Mortyr PL


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK PL


Nr 12/02
Pełna gra: Incubation


Nr 01/03
Pełna gra: The Rage

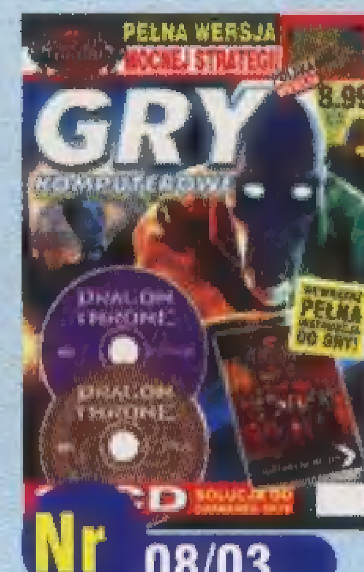

Nr 02/03
Pełna gra: Horde 2


Nr 03/03
Pełne gry: Apostołowie, SlamTilt Pirate


Nr 04/03
Pełne gry: Heath, SlamTilt Demon


Nr 05/03
Pełna gra: Gorasoul na 4CD!


Nr 06-7/03
Pełna gra: Darkened Skye


Nr 08/03
Pełna gra: Dragon Throne


Nr 09-10/03
Pełne gry: Screamer 4x4, Pyl


Nr 11-12/03
Pełna gra: Original War


Nr 11-12/03
Pełna gra: Jagged Alliance 2.5


Nr 1-2/04
Pełna gra: Giants: Obywatel Kabuto


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK plus zbiór dem, dodatków, patchy, sterowników


Nr 1/03
Pełne gry: The Rage, Slamtilt Resurection, plus zbiór dem, dodatków, patchy


Nr 04/03
Pełna gra: Screamer 4x4, plus zbiór dem, dodatków, patchy





WEJDŹ W OBSZAR NISKICH CEN DVD!

Rekordowo niskie ceny znanych filmów Warner Home Video na DVD.

Co dwa miesiące kolejna porcja hitów do Twojej kolekcji w atrakcyjnej cenie. Już w czerwcu 12 znakomitych filmów: Wydział pościgowy, Dowód życia, Nico, Bodyguard, Martwa cisza, Totalna magia, IMAX - Kuwejt w płomieniach, Striptease, Plotka, Szeregowiec Benjamin, Mgły Awalonu, Superman - edycja specjalna.

CENA JUŻ OD 29,90* ZŁ.

Szukaj płyt DVD oznaczonych żółtą naklejką Obszar Niskich Cen DVD.

OBSZAR NISKICH CEN DVD - TYLKO W DOBRYCH SKLEPACH!

* Cena spodziewana na półce. Ceny mogą się różnić w zależności od punktów sprzedaży.

WYDZIAŁ POŚCIGOWY | DOWÓD ŻYCIA | NICO | BODYGUARD | MARTWA CISZA | TOTALNA MAGIA | STRIPTEASE | PLOTKA





www.whv.pl



FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY

SPELLFORCE
ZAKON ŚWITU



Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięcioro głównych bohaterów, każde o dowolnie wybranych cechach. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia - możesz go przywołać do życia!

Zdobywaj doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu otrzymasz więcej zdolności, czarów i mocy.

Dbaj o swoich bohaterów, kupuj dla nich broń, mikstury i inne przydatne przedmioty.

Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery.
Możesz wybrać opcję widoku z pierwszej osoby lub widok izometryczny!

Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę!

Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specyficzne budynki.

Kliknij i walcz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomyłek ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć i specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

Najpiękniejszy świat,
jaki przyjdzie Ci uratować!







W sprzedaży
od 24 czerwca 2004!

NIECODZIENNIE DOBRA GRA
NIESPOTYKANIE NISKA CENA!

DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
19,99
ZŁOTYCH